N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

162
SEPTEMBRE
2004





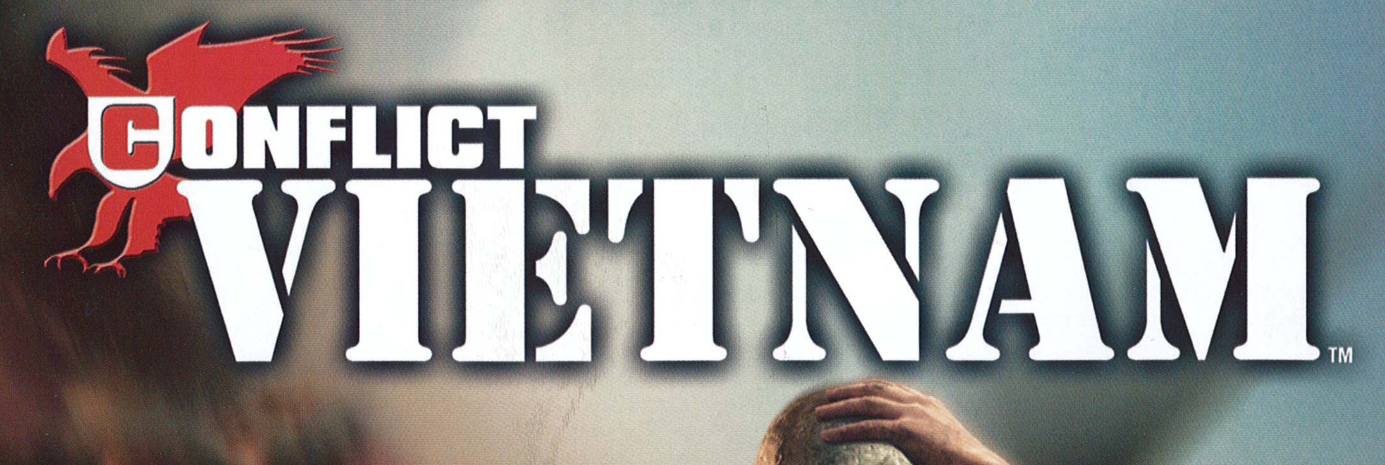
DOOM 3 • CODENAME PANZERS • JOINT OPERATIONS • SIMS 2 • RICHARD BURNS RALLY joystick 162 SEPTEMBRE 2004 • 6.50 €

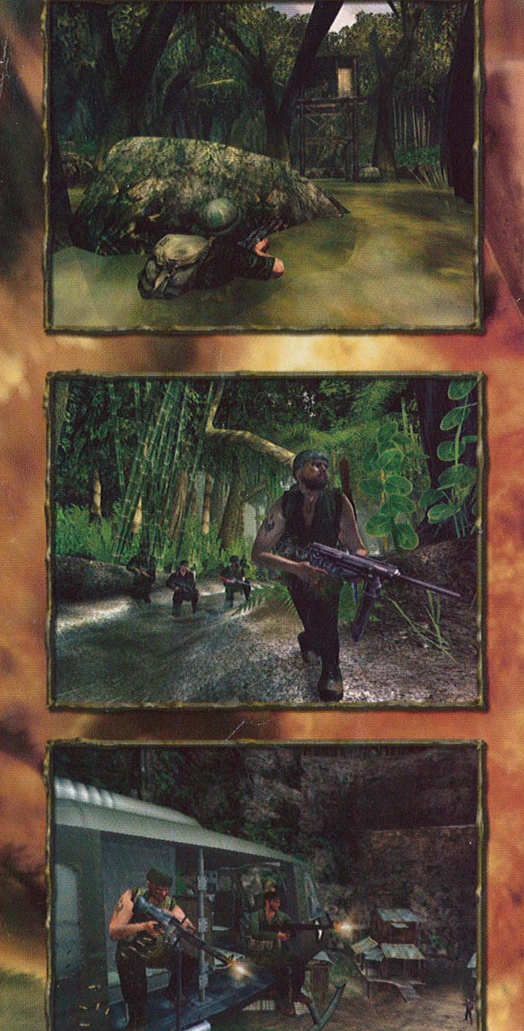
Splinter Cell 3
Chaos Theory

Sam m'a tuer...

Numéro 162 • Septembre 2004 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €

PAR LES CRÉATEURS DE LA SÉRIE CONFLICT : DESERT STORM

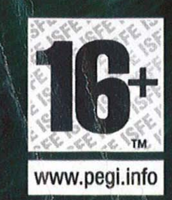






Premier jeu en mode coopératif -jusqu'à 4 joueurs en simultané- inspiré de la guerre du Vietnam. Vous pourrez incarner tour à tour les 4 soldats et gérer leurs aptitudes à réagir dans un environnement totalement réaliste et hostile où vous croiserez la mort avec une seule volonté : sortir vivants de cet enfer.

SORTIE LE 17 SEPTEMBRE 2004











LYCOS.fr



WWW.CONFLICT.COM

Sommaire

162 SEPTEMBRE 2004

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubriques : Cyril « Cyd » Dupont, Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Nicolas « Dr. Loser » Roux, Lâm Hua.
Maquettiste : Fabrice « La Fouine » Bloch

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12
assistée de Natacha Marquis

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 57,20 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

26



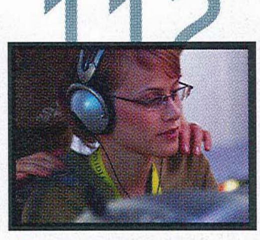
NEWS Il y a en a pour tous les goûts dans les arrivages du mois : du golf, du tennis, des parcs d'attraction, du treillis, des épées et des gros guns. Oui, les vacances sont bien finies, il va falloir recommencer à jouer.

68



TESTS Ça y est : Doom 3, le tueur de productivité, est arrivé. Tout le monde l'attendait au tournant et Atomic a bien failli y perdre sa santé mentale. On renverra donc les âmes sensibles vers un Richard Burns Rally ou Les Sims 2, c'est plus sain.

112



RÉSEAU Troisième mise à jour pour la bêta de World of Warcraft et bien entendu, Cyd a suivi ça de près au péril de ses nuits, entre deux prises de forts sur Lineage II. On vous fait aussi le topo sur la Coupe du Monde d'eSport qui s'est tenue à Poitiers mi-juillet.

122





MATOS C_Wiz vous relate ce mois-ci les (més)aventures de Crytek et son coup de patch manqué pour Far Cry. Au menu également, le test d'une grosse carte graphique de riche, avec des perfs à l'avenant. Vous les entendez, les cris de votre CB ?

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

ET AUSSI...

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.



Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 1145-4806. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin août
Dépôt légal à parution

the future network
Media with passion

Couverture
© Ubisoft

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

UN FUTUR À CONSTRUIRE

"Un des mondes les plus dépaysants jamais conçus"



"Ryzom est un produit de grande envergure"

joystick

"Ryzom pourrait être aux MMORPG ce que Far Cry a été au FPS : rafraichissant !"

Total Jeux PC

THE SAGA OF RYZOM

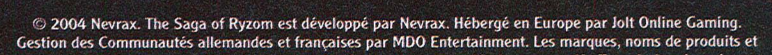
LE 1er MMORPG 100% FRANÇAIS

SORTIE OFFICIELLE SEPTEMBRE 2004

- DÉCOUVREZ UN MONDE VIVANT • FABRIQUEZ ET ENCHANTEZ DES OBJETS UNIQUES
- CHOISISSEZ VOS COMPÉTENCES • CRÉEZ VOS PROPRES SORTS ET ATTAQUES
- AFFRONTEZ DES HORDES D'ENNEMIS DANS DES BATAILLES ÉPIQUES
- CHANGEZ LE DESTIN DE LA PLANÈTE AVEC VOTRE GUILDE • DEVENEZ UN HÉROS









Pages 6-53 manquantes

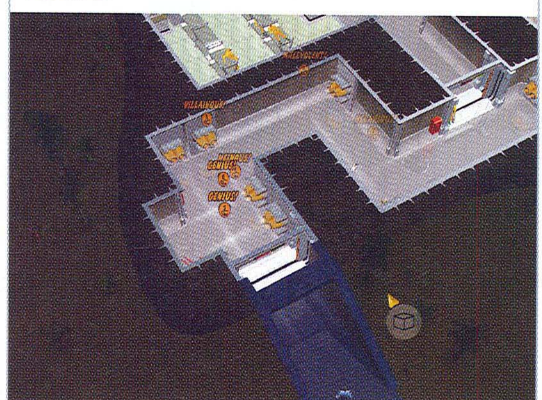
Pages 6-53 manquantes



Une mappemonde vous permet de gérer vos actions malfaisantes sur tout le globe.

Les quelques années de développement de Republic (un jeu de gestion politique assez chiant) ont incité l'équipe d'Elixir Studios à se tourner vers un sujet plus léger : la construction et la défense d'une base qui vous servira à conquérir le monde en tant que génie diabolique d'une organisation criminelle. Tiens, voilà une idée qui va nous changer des scénarios un peu gnangnan où on incarne toujours un gentil petit gars qui tente de rétablir la paix dans le monde ou de sauver l'univers. Pour réussir dans Evil Genius il faut se montrer sans pitié contre les polices du monde qui viennent fourrer leur nez dans vos sales affaires en organisant, par exemple, des séances de torture. Vos hommes ne sont pas logés à meilleure enseigne puisque vous les surexploiterez jusqu'à l'épuisement, sans remords. Et pour qu'ils ne quittent pas votre organisation, pensez régulièrement à leur montrer à quel point vous êtes ignoble en abattant froidement l'un d'eux pour l'exemple. Le respect et la fidélité par la crainte, voilà des techniques de management qu'il faudrait développer dans certaines entreprises publiques.

En reliant les pièges entre eux, vous récupérez des points d'infamie.



GENRE
Gestion diabolique

ÉDITEUR
Vivendi Universal

DÉVELOPPEUR
Elixir Studios/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004

EVIL GENIUS



Ce prisonnier a du mal à accepter l'idée de monter dans un mixer industriel. C'est vraiment dommage pour lui.

Second degré de déjà-vu

Evil Genius reprend tous les concepts et les clichés forgés par des années de James Bond et autres Austin Power. Du coup on se retrouve rapidement en terrain connu. Cachée dans un volcan, votre base super secrète semble être connue de tout le monde. Les polices du monde sont fortement stéréotypées : plongeur pour les commandos américains, complet gris pour les agents anglais ou uniforme strict pour les forces de l'Est. Votre avatar passe son temps à glander dans la base entre son bureau démoniaque, la prison (où il se gausse de ses invités forcés) et la salle de contrôle. Cette dernière permet d'ordonner diverses missions autour du Globe pour amasser les dollars indispensables à la réussite. Vous investirez alors vos énormes réserves d'argent dans les nombreux pièges censés prévenir l'intrusion des forces de police dans votre Q.G. On constate rapidement qu'elles font moins les malignes après avoir été projetées de mur en mur par des souffleries géantes pour finir coincées dans une cage en verre. Surtout quand ce dernier piège se remplit d'un gaz coloré accompagné de moult « pchhhhh » qui laissent présager – très justement – le pire. Si vous avez aimé Dungeon Keeper vous aurez de bonnes chances d'apprécier Evil Genius, puisqu'on retrouve le même type de gameplay. La version que nous avons reçue était presque finalisée et en dehors d'un rythme parfois un peu lent, le jeu semble bien parti pour recevoir un bon accueil auprès des fans du genre. Le moteur graphique, basé sur celui de Republic, est correct dans l'ensemble et permet d'afficher suffisamment de détails sans faire ramer la machine. Les graphismes et les musiques sont quant à eux parfaitement dans l'ambiance.

Bishop



ARMIES OF EXIGO

GENRE
Stratégie Temps Réel

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Black Hole Entertainment/ Hongrie

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004

Si je vous dis « RTS moyenâgeux édité par Electronic Arts », vos pupilles vont probablement se dilater et vos lèvres laisser échapper un « Seigneur... des... Anneaux » tremblotant d'extase contenue. Mais arrêtez les spasmes, ça ne va pas être pour tout de suite. Parce qu'en guise d'apéro avant le plat de résistance, EA nous sort un « Armies of Exigo » de son chapeau, tel un lapin déguisé en Hobbit. Ne partez pas tout de suite, ce n'est pas forcément une mauvaise nouvelle... L'histoire se déroule dans le Royaume d'Exigo, en paix depuis que l'Empire et la Horde des Bêtes ont arrêté de se mettre sur la tronche. Mais comme l'intérêt d'un RTS risquerait de se trouver grandement limité par la concrétisation d'aspirations pacifistes, on nous lâche une nouvelle faction, les Fallen, pour remettre un petit peu de chaos au milieu de cette débauche de bons sentiments. Résumons : nous avons donc trois factions. L'Empire, constitué d'humains, d'elfes des bois et d'autres gentilles créatures, la Horde des Bêtes qui, comme son nom l'indique, regroupe un bon gros paquet d'enfoirés pas beaux (trolls, ogres, etc.). Et enfin, les Fallen, la team des aliens, des créatures insectoïdes et des elfes noirs. À chacune d'elles correspond un pan de la campagne solo, soit 12 missions sur les 36 au total. Des missions qui restent dans les standards : récolte de ressources et construction, exploration, libération de prisonniers, défense, etc. Bref, le topo habituel.

Warcraft III ? Nan, ça ne me dit rien...

Sauf que... Il y a quand même une différence notable avec la volée des titres du genre. Armies of Exigo va nous permettre d'évoluer sur deux plans : en hauteur et sous terre. On pourra donc choisir de privilégier l'un ou l'autre plan ou, si on a l'ego surdimensionné, tenter de jouer sur les deux fronts. Cela ouvre du coup un champ stratégique plus vaste, avec les difficultés qui vont avec. Si les Humains se sentent plus à l'aise en surface, sur le plancher des vaches, les Fallen quant à eux privilégieront les infiltrations souterraines en fourbes pour débusquer les forteresses ennemies. D'un niveau à l'autre, les unités pourront également gagner du galon si elles parviennent à ne pas se faire déchirer le thorax à coups de hache avant la victoire. Dans le cas de l'Empire et de la Horde, cette montée se fera à titre individuel alors que chez les Fallen, tous les points grappillés seront concentrés dans un « pool » commun et redistribués entre les survivants, comme chez les communistes. Quelques griefs malgré tout... D'abord, les temps de chargement sont affreusement longs (comptez deux ou trois cafés avant chaque niveau) et certaines unités manifestent parfois une propension à disparaître de l'écran, sans prévenir, ce qui au beau milieu d'un combat ne fait pas très sérieux. Enfin, le moteur peine un peu dans les échauffourées impliquant un grand nombre d'unités. Un peu problématique pour un jeu qui privilégie les affrontements à grande échelle. Espérons que ces petits détails seront réglés dans la version finale, parce que le potentiel du titre mérite une finalisation aux petits oignons.

Faskil



La Horde dispose d'unités qui offrent l'avantage d'être à la fois mangeables et combatives.



Le mode multi propose quelques petites variantes idiotes, comme cette partie de foot.

GENRE
Worms-like

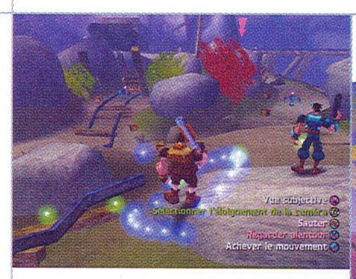
ÉDITEUR
JoWood Productions

DÉVELOPPEUR
Zed Two/Japan

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004

FUTURE TACTICS : THE UPRISING

La Terre, dans un futur proche. Suite à un cataclysme dont personne ne se souvient vraiment, les aliens ont débarqué, bien décidés une fois de plus à nous faire la peau. Ah ben mince, alors. Ils ne pourraient pas, juste une fois, avoir envie de se taper une belotte sur le coin d'un bar ? Non ? O.K., alors sortons les guns. Future Tactics : The Uprising nous vient en droite ligne du monde console et propose une sorte de RPG (très basique) au tour par tour dans lequel on progressera par l'enchaînement de séquences « déplacement » et « tir ». Chaque phase de jeu ne permettant qu'un nombre limité d'actions, il faudra donc user d'un (léger) sens tactique pour ne pas se retrouver exposé au feu ennemi au moment de passer la main.



Un look résolument console.



Bien dégagé derrière les oreilles, s'il vous plaît.

Euh... c'est tout ?

En gros, oui. Ça rappelle furieusement Worms, le côté décalé en moins. Certes, les aliens ont une bonne bouille et l'ensemble ne se prend pas au sérieux, mais il lui manque cruellement le zeste de folie du titre de Team 17. Les niveaux offrent peu de variété et dans la version testée, l'I.A. était un petit peu aux fraises, provoquant des vagues de suicides chez l'ennemi.
Et globalement, la prise en main est encore perfectible. Le jeu au clavier est pratiquement impossible et même avec un Pad, ce n'est pas encore de tout repos. Difficile par exemple d'aligner ces satanés E.T. quand le viseur danse la gigue à la moindre pression sur le stick. Ouaip, ça fait encore un paquet de petits trucs à corriger pour un jeu qui sort le mois prochain...

Faskil

GENRE
Marchand des Caraïbes

ÉDITEUR
SG Diffusion

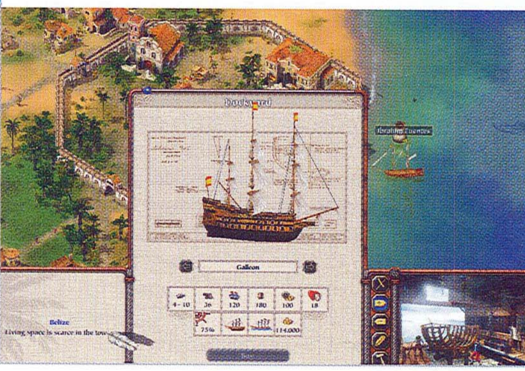
DÉVELOPPEUR
Ascaron/ Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004

PORT ROYALE 2

Le précédent Port Royale a connu un succès certain et est toujours joué par des milliers de fans. Ascaron s'est montré très à leur écoute et a pris en compte leurs revendications, conscient qu'ils constitueraient la majorité des acheteurs de la nouvelle version : tant mieux, ça ne pourra que servir le gameplay. Au menu, quatre campagnes et un mode libre. L'action se déroule sous le ciel des Caraïbes au XVIIe siècle et vous commencez l'aventure avec un unique bateau. Libre à vous de choisir ensuite votre destin : que vous rêviez de devenir pirate, marchand ou entrepreneur, tout est possible. Les différences avec le premier opus sont nombreuses et touchent à tous les éléments du gameplay. Au cœur du changement, un système économique dynamique qui fixe les prix de vente et d'achat en fonction de l'offre et de la demande. Parmi les autres innovations, on citera en vrac des pirates plus actifs, une infinité de routes commerciales, une soixantaine de villes (dont quatre qui pourront appartenir au joueur), une cinquantaine de missions différentes et des combats à l'épée. Je m'arrête là, mais la liste est longue. Graphiquement, les évolutions sont mineures et à part un peu de 3D pour les combats, tout est en bonne vieille 2D bien rétro. Globalement, Port Royale 2 ne paie pas de mine mais il peut se révéler prenant pour tous les gestionnaires en herbe. Rassurez-vous, nous ne manquerons évidemment pas de le disséquer en détails à la rentrée.





L'interface a également été remodelée pour une meilleure ergonomie.





Bishop



Pour participer à la campagne il faut choisir un des 46 royaumes proposés.

Au milieu des RTS, FPS, MMORPG et autres termes à consonance barbare, un nouveau genre veut se faire connaître : la simulation de conquête en temps réel. Dit comme ça, c'est un peu long à prononcer et pas très sexy, je vous l'accorde. Mais Knights of Honor devrait rendre le concept attirant aux yeux des aficionados de stratégie. L'idée est en fait très simple et consiste à mélanger deux genres très connus : RTS et wargame. Pour savoir si vous êtes dans la cible de ce genre de produit, c'est simple, attaquez le tutorial. Il est plutôt du genre imposant, à cause du nombre impressionnant de paramètres à prendre en compte. Après une heure passée à potasser le gameplay, on a l'impression de ne connaître que 10 % du jeu. Frustrant pour certains, excitant pour d'autres.

Quand j'serai grand, j'serai roi d'Europe

Knighs of Honor vous place à la tête d'une région dont il faut assurer le développement pour conquérir l'Europe. Divisé en 150 zones pouvant appartenir à trois styles graphiques différents (Europe de l'Est, de l'Ouest et Arabie), le terrain de jeu est impressionnant. Obtenir de bonnes récoltes, faire attention aux révoltes, gérer son armée, envoyer des espions, recruter des seigneurs aux professions diverses fait partie du quotidien. Les seigneurs en question sont en fait les chevaliers cités dans le nom du jeu. Ces derniers peuvent exercer six professions différentes (maréchal, espion, marchand, clerc, constructeur et propriétaire terrien), chacune vous apportant un bonus dans son domaine. Il faut donc bien choisir. Ma préférée est sans conteste l'espion. Non seulement il permet d'accéder aux informations des autres royaumes mais surtout il peut se faire enrôler comme chevalier chez un de vos adversaires. Une technique bien fourbe d'agent double qui peut même l'amener jusqu'au trône si vous êtes doué et qu'il n'y a pas d'héritier légitime en vue. N'oublions pas que la politique a une très grande importance. Il faut signer des traités de paix, ne pas trahir n'importe qui et conclure des alliances judicieuses grâce à un mariage par exemple. Comptable, politicien, gestionnaire, il faut endosser toutes les casquettes, ce qui devient rapidement un défi de chaque instant pour ne pas voir sa région sens dessus-dessous. Évidemment, la partie guerrière n'est pas oubliée, loin de là : il faut savoir gérer les formations et déplacer ses troupes intelligemment pour remporter des batailles et assiéger des forts au moment opportun. L'art de la guerre n'est pas donné à tout le monde. Pour sortir son épingle du jeu, il faut jongler avec tous les menus et les diverses données que le jeu propose. Le rythme très lent permet de s'en sortir sans trop faire chauffer son cerveau mais cela risque aussi de rebuter certains joueurs habitués à des RTS plus dynamiques. Ce titre semble vraiment se trouver à la lisière de deux genres et dispose d'un potentiel énorme qui nécessitera des dizaines d'heures de test pour juger de sa valeur.

Cyd

GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
Electronic Arts

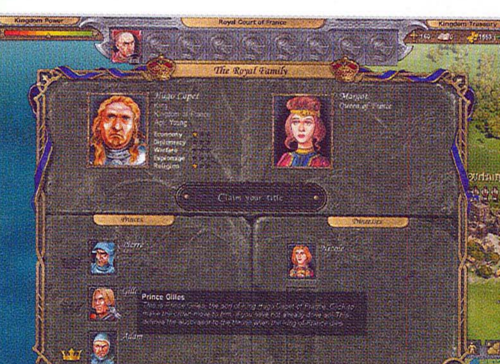
DÉVELOPPEUR
Black Sea Studios/Bulgarie

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004

KNIGHTS OF HONOR



Les risques de rébellion sont à surveiller de près. On ne sait jamais comment le peuple va réagir à vos décisions.



Vous pouvez influer sur le destin de votre famille royale. Désigner son successeur n'est jamais chose aisée...



Ce fourbe de Cyd a planqué son artillerie dans les bois. À croire qu'à force de jouer des elfes, il a pris leurs habitudes.

Impressionné, voilà ce que j'étais à la fin de la présentation d'Arena Wars. Rien ne m'avait préparé à ce que je venais de voir. Développé par quatre personnes (oui, oui, quatre, dont un seul programmeur) en deux ans, Arena Wars pourrait bien créer une petite révolution chez les amateurs de RTS qui nécessitent plus de 4000 clics à la minute. Le principe est simple : sur la base d'un jeu de stratégie temps réel classique, vous devez atteindre des objectifs habituellement réservés aux FPS, comme les captures de drapeaux, les bombing runs ou les double dominations (j'enfilerais bien un truc en cuir, là). Et c'est là que ça se corse, puisque dans un FPS vous ne dirigez que votre personnage et tentez d'agir au mieux pour le groupe. Ici, vous devez diriger tout le groupe, donner vos ordres, lancer la construction de nouvelles unités, faire réparer celles qui ne sont pas trop endommagées, sacrifier les autres, gérer leurs pouvoirs spéciaux, ramasser les bonus disséminés sur la carte, atteindre vos objectifs et surtout, vous efforcer autant que possible d'empêcher vos adversaires d'atteindre les leurs. Tout est affaire de stratégie

En mode replay, vous pouvez placer la caméra selon vos envies.



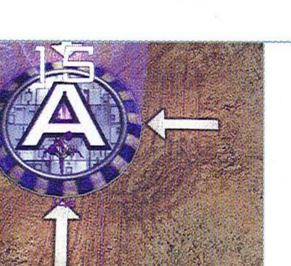
ARENA WARS

GENRE
RTS qui va super vite

ÉDITEUR
Ascaron

DÉVELOPPEUR
exDream Entertainment/ Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004



puisque vous disposez chacun de seulement six types de véhicules (améliorables) et d'un certain nombre de crédits pour les acheter. Bien sûr, plus ces unités sont puissantes, plus elles coûtent cher, mais elles peuvent toutes être contrées d'une manière ou d'une autre. J'entends déjà les ronchons remarquer qu'une demi-douzaine d'unités ça ne fait pas des masses. Voyez le bon côté des choses, cette apparente simplicité force les joueurs à faire preuve d'un plus grand esprit tactique et stratégique au lieu de se reposer sur le bourrinage en règle avec l'unité la plus puissante produite en série.

Les plus qui plaisent

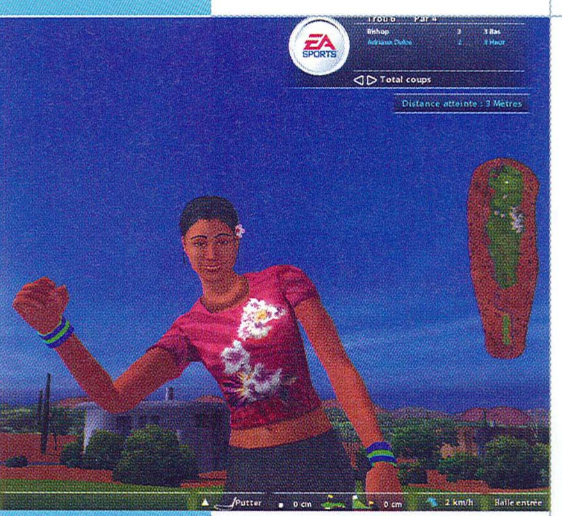
Bien que la version que nous avons essayée ne soit pas totalement finalisée, le gameplay est quasiment réglé et la sauce prend bien. On clique partout, ça va vite, très vite, on monte des stratégies, on insulte son adversaire et on désespère de ne pas avoir deux bras de plus. Tout est personnalisable ou presque, qu'il s'agisse des logos, des musiques, des sons, des raccourcis clavier, des voix modulées par le jeu ou de l'affichage de la webcam pour ceux qui en possèdent une. L'éditeur de niveaux fourni est le même que celui utilisé par l'équipe et permet de créer rapidement et simplement de nouvelles cartes. Un système de classement et divers systèmes anti-cheat viennent compléter un mode multijoueur déjà très fourni. Sans être révolutionnaire, le moteur 3D donne de bons résultats. Arena Wars comprendra également une partie solo, composée d'une soixantaine de cartes basées sur les différents modes de jeu. L'intelligence artificielle, qu'on nous a promise sans script et capable d'apprendre, semble effectivement être à la hauteur. Allez, un dernier petit plus pour finir, le jeu sera vendu aux alentours de 30 euros. Il va sans dire qu'on attend le test avec impatience, histoire de voir si l'intérêt tient le coup sur la longueur, mais toutes les conditions semblent d'ores et déjà réunies.

Bishop





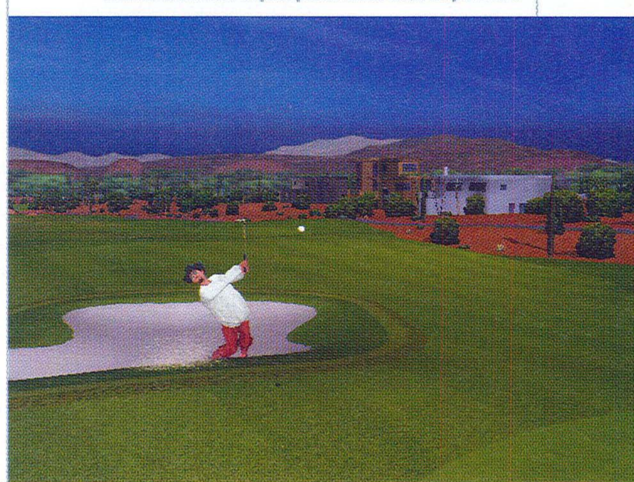
L'éditeur de niveaux est très simple à prendre en main.



Ah mais je vais me mettre au golf, si on peut rencontrer des gens sympas.

Waw, trop cool, une nouvelle version de Tiger Woods PGA Tour. S'il y a un titre que j'attends c'est bien celui-là. Comme d'ordinaire avec les titres EA Sports, tout le jeu consiste à repérer les différences d'une année à l'autre : pour cette cuvée le défi sera encore difficile à relever. Graphiquement on se retrouve en terrain connu ; les différents systèmes de swing (par mouvements ou clics de souris) se répètent à l'identique ; la gestion du caddy et les différentes options n'ont pas non plus bougé d'un poil. Les personnages sont un peu plus détaillés, la végétation sur le terrain un chouïa plus variée et globalement l'affichage semble plus fluide. Au chapitre innovations visuelles, on notera aussi la gestion des saisons et des environnements, mais au-delà de ces quelques remaniements cosmétiques, il faut aller regarder sous le capot pour trouver ce qui pourra bien justifier l'achat d'une nouvelle version.

Vos plus beaux coups seront gratifiés d'un replay, histoire de voir à quel point vous êtes super fort.



GENRE
Jeu de petites boules

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
EA Sports/ États-Unis

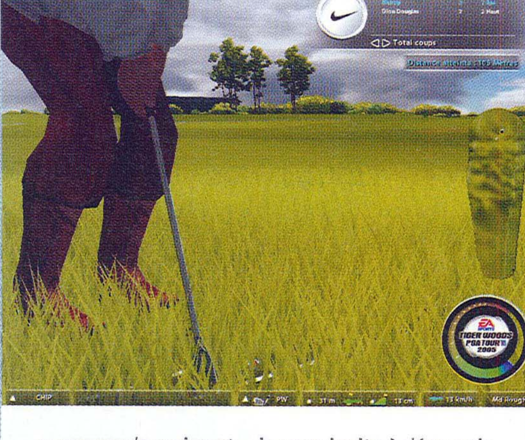
SORTIE PRÉVUE
Fin 2004

TIGER WOODS PGA TOUR 2005



No fairway to heaven

Les joueurs confirmés seront ravis d'apprendre que le niveau de difficulté a été pimenté. Dans les précédents PGA, votre personnage devenait quasi-imbattable passé un certain temps, on se retrouvait donc à jouer sans véritable challenge. Grâce au « Tiger Proofing », il est désormais possible de créer votre propre parcours personnalisé, en achetant des trous (oui, je sais) et en augmentant leur niveau de difficulté (impossible en revanche de partir de zéro). Pour cela vous allez bidouiller certains paramètres : taille du green et des bunkers, tracé du fairway, etc. Si le parcours ainsi créé présente un challenge intéressant, il pourra être retenu pour les compétitions officielles et vous pourrez même, gloire ultime, vous voir défié par Tiger Woods himself. Le système de génération de joueurs, plus complet que jamais, vous permettra de façonner un avatar qui vous



corresponde vraiment – je vous invite à découvrir le mien, qui me ressemble jusqu'aux bottes et au chapeau. Les dernières mises à jour concernent les modes de jeu. Exit le World Tour et le Tiger Challenge qui cèdent leur place au Legend Tour : vous pourrez y rencontrer diverses stars (réelles ou imaginaires) du golf international. Pour tout le reste, ce nouvel opus rassemble tout ce qu'on appréciait dans les précédents : leçons, tournois, entraînement, etc. L'un des reproches qui avait été fait à PGA Tour 2004 concernait le manque de parcours originaux par rapport à l'édition 2003 : cette cuvée 2005 devrait éviter l'écueil puisqu'elle propose pas moins de onze nouveaux parcours pour un total de quatorze. Bref, cette petite mise à jour n'est pas si vide que ça. On tapera pour de bon dans la petite balle en fin d'année, un peu de patience donc avant le verdict final...

Bishop



Grâce au Gameface 2, votre joueur est assuré d'avoir la classe sur le green.

SHADE : WRATH OF ANGELS

GENRE
Action/Aventure

ÉDITEUR
Cenega

DÉVELOPPEUR
Black Element/ République Tchèque

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004

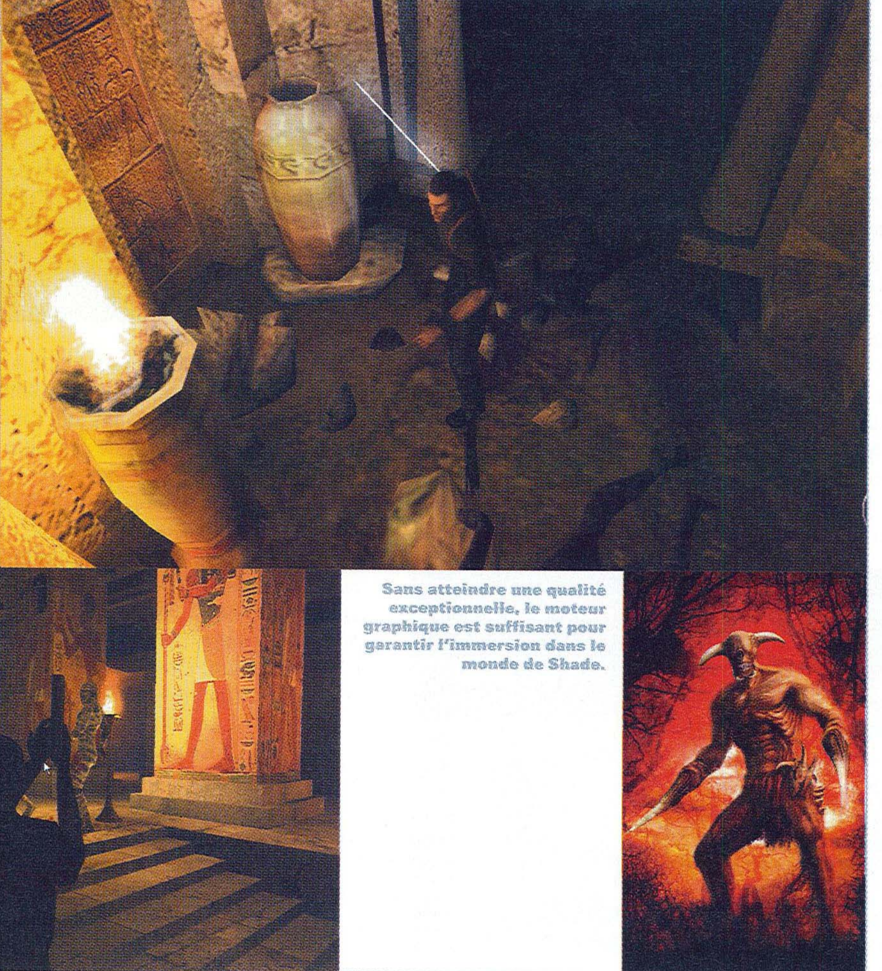


En plus d'infliger des dégâts importants, l'épée produit de la lumière. Super original. Luke, es-tu là ?

La plantureuse héroïne de Tomb Raider n'a qu'à bien se tenir, car la concurrence en matière de jeu d'action/aventure risque de lui faire de l'ombre. Il est vrai qu'au vu de la qualité de ses dernières péripéties, ça n'est pas bien dur... Shade : Wrath of Angels propose un mélange épicé d'aventure à la Indiana Jones et d'horreur à la Resident Evil. Monstres fantastiques et musiques angoissantes, tous les ingrédients sont réunis pour nous plonger dans une ambiance oppressante, palpable dès les premières minutes du jeu. Question scénario on a vu plus original : le héros tente d'élucider le mystère de la disparition de son frère. De fil en aiguille, il se trouvera mêlé à une intrigue qui ne lui laissera guère le temps de souffler et l'amènera à pactiser avec une entité démoniaque, laquelle ne semble guère disposée à l'aider, à moins que cela ne serve ses intérêts. Vous en avez souvent rencontrées, des entités démoniaques serviables, vous ? Celle-ci vous fera une offre que vous ne pourrez pas refuser et qui vous octroiera un petit pouvoir sympathique : vous pourrez désormais vous métamorphoser en démon pour laminer vos adversaires, à la boule de feu éventuellement. C'est tout de même plus utile qu'une bête arme superflue, non ?

La transformation en démon permet de se sortir des situations délicates. Allez les momies, une boule de feu et dodo.





De bons outils c'est important

Sous sa forme d'origine, notre héros se bat équipé de tout ce qui peut lui tomber sous la main : arme à feu, épée, etc. L'action est omniprésente et plutôt convaincante : votre personnage réagit bien et dispose de tout un panel de mouvements pour se tirer des situations délicates. Il bondit d'un pilier à l'autre, se suspend aux corniches, glisse le long des cordes... Au chapitre des regrets, les combats manquent de profondeur. Ils se limitent bien souvent à une simple parade suivie d'une contre-attaque et ne présentent pas un niveau de difficulté suffisant pour maintenir la pression. Si vous jouez dans de bonnes conditions visuelles et sonores, l'atmosphère angoissante pourra sans doute pallier un peu le problème. En revanche, si votre PC bat de l'aile, que vos enceintes sont pourries et que vous jouez sur un 14 pouces, les défauts n'en seront que plus évidents. N'espérez pas non plus des frayeurs dignes d'un Doom III : au chapitre des grandes paniques, attendez-vous plutôt au chat qui surgit de nulle part en renversant les poubelles ou aux chiens qui traversent les vitres du manoir de Resident Evil premier du nom. Cela dit, l'ensemble reste simple et efficace. On se laisse volontiers prendre au jeu de la découverte en attendant une version plus finalisée.

Cyd

Sans atteindre une qualité exceptionnelle, le moteur graphique est suffisant pour garantir l'immersion dans le monde de Shade.

Dès le lancement du jeu, un avertissement s'affiche : « Attention, certaines scènes de ce jeu peuvent paraître violentes ou cruelles ». Le ton est donné, l'ambiance va être glauque, oppressante, voire perturbante. En usant de toutes les techniques cinématographiques (grain d'image, filtre étrange, caméras de travers, plans serrés...) les développeurs ont à nouveau réussi à instaurer cette sensation dérangeante qu'on peut connaître en regardant des films comme « Le projet Blair Witch » ou « Ring » (version japonaise), ou en jouant à Silent Hill. Le héros de cette aventure, Henry Townshend, n'est pas très sain lui-même : depuis plusieurs jours, il vit enfermé chez lui sans même ouvrir une fenêtre. Si ce scénario rappelle le quotidien choisi par certains d'entre nous, Henry lui n'a pas eu le choix. Sa porte d'entrée est verrouillée par de lourdes chaînes depuis qu'il s'est réveillé d'un cauchemar angoissant. Du coup, il passe ses journées à glander dans son appart. Rapidement cependant, il va découvrir dans sa salle de bain un trou assez large pour qu'il puisse s'y engager.



Henry est un invétéré mateur. Un comportement typique quand on passe ses journées enfermé chez soi.

GENRE
Survival Horror

ÉDITEUR
Konami

DÉVELOPPEUR
Konami Computer Entertainment/ Japon

SORTIE PRÉVUE
Automne 2004

SILENT HILL 4 : THE ROOM

Ce tunnel va l'emmener directement dans une sorte de monde parallèle où les atrocités sont légion. Zombies flottants, vers de terre géants, chiens mutants et autres insectes agressifs deviennent rapidement son quotidien. Dans cet univers, on retrouve le système de déplacement à la troisième personne que l'on connaît des épisodes précédents. En revanche, dans l'appartement, il laisse place à une vue à la première personne qui immerge encore plus le joueur dans son rôle de névrosé sous hallucinogène.

Chouette, c'est horrible

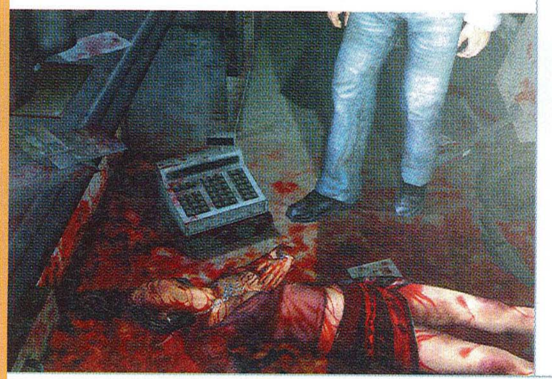
Si vous avez eu l'occasion de vous frotter à l'un des précédents Silent Hill, vous vous sentirez en terrain connu. Les objets avec lesquels vous pouvez interagir sont désignés de la tête par Henry, l'inventaire vous permet de stocker quelques armes et autres objets et un album photo contient les notes importantes que vous trouverez disséminées dans le jeu. Petite nouveauté, vous pouvez « charger » votre arme pendant les combats, pour infliger des coups plus puissants. Bien que la série Silent Hill ait bonne réputation, je dois avouer que je suis un peu déçu par cette beta version. D'un côté, nous avons une maîtrise totale de l'ambiance, une mise en scène impeccable, des musiques délicieusement angoissantes, des visages finement modélisés et un système de sauvegarde bien pensé. De l'autre, des textures ternes, des énigmes trop simples, une interface clavier/souris pénible et une sensation de répétitivité qui s'installe assez rapidement. On se promène dans des couloirs vides, on combat quelques monstres, on ramasse un objet, on revient dans son appartement et on recommence. Espérons qu'il ne s'agit là que de petits problèmes liés à cette version pas totalement aboutie. Néanmoins, j'ai comme un doute...

Bishop

Je te ferai un "truc" plus tard...

Oh la coquine...

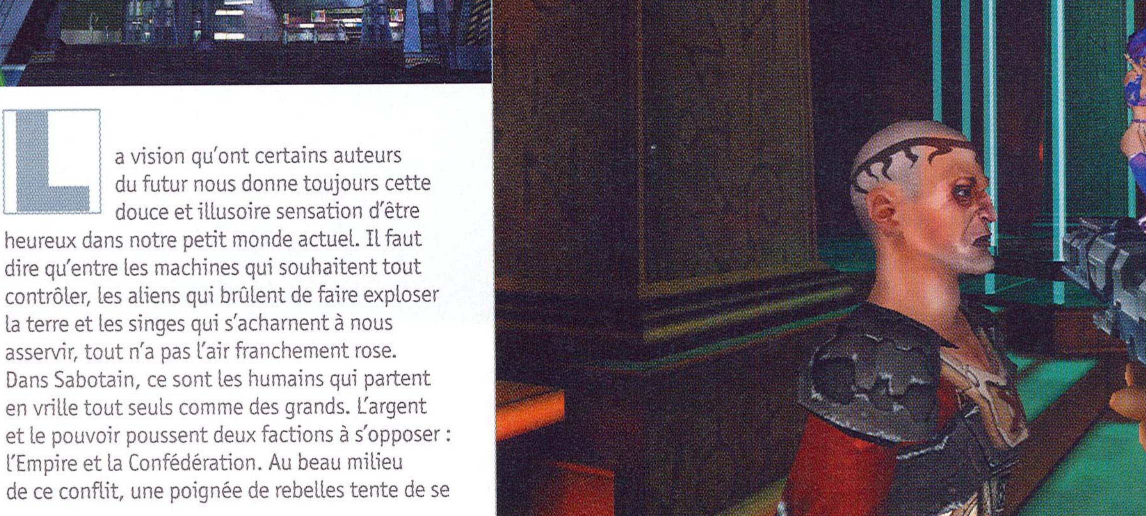




Mignonne mais pas très résistante la donzelle...



Vous rêviez de vacances foireuses en milieu urbain : bienvenue à Miracle City.



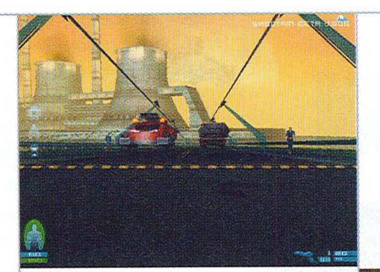
Parfois il faut posséder les bons arguments pour obtenir des réponses appropriées.

SABOTAIN : BREAK THE RULES

GENRE **RPG**
ÉDITEUR **MC2 France**
DÉVELOPPEUR **Akella/Russie**
SORTIE PRÉVUE **Octobre 2004**

La vision qu'ont certains auteurs du futur nous donne toujours cette douce et illusoire sensation d'être heureux dans notre petit monde actuel. Il faut dire qu'entre les machines qui souhaitent tout contrôler, les aliens qui brûlent de faire exploser la terre et les singes qui s'acharnent à nous asservir, tout n'a pas l'air franchement rose. Dans Sabotain, ce sont les humains qui partent en vrille tout seuls comme des grands. L'argent et le pouvoir poussent deux factions à s'opposer : l'Empire et la Confédération. Au beau milieu de ce conflit, une poignée de rebelles tente de se mobiliser pour mettre son grain de sel dans la guerre. Envoyé comme agent secret à Miracle City, la capitale de la Confédération, votre rôle consiste à accomplir diverses missions de sabotage pour le compte de l'Empire. L'histoire est censée évoluer tout au long de l'aventure selon vos convictions et vos choix : rester loyal à l'Empire, vous allier à la Confédération ou embrasser la cause des forces rebelles et rejoindre leurs rangs. Si tous les chemins proposés par le scénario semblent assez différents sur papier, il faudra attendre une version plus avancée du jeu pour voir si on a réellement droit à du Deus Ex-like digne de ce nom, voire (soyons fous) à quelque chose d'encore mieux. En tout cas, ce RPG en vue subjective est très largement inspiré du titre de Ion Storm. On retrouve même le système d'implants qui améliorent les capacités. Pour le moment, les actions possibles pour accomplir les missions semblent trop restrictives. Quel que soit votre comportement en face d'un PNJ, le résultat est le même au final, ce qui massacre l'intérêt des dialogues. Idem en ce qui concerne le personnage sélectionné en début de partie : assassin femme qui avance en finesse ou gros bourrin qui pose des questions simples avec une voix grave et un flingue dans la main, même combat. Bon, pas de panique, ce n'est qu'une bêta, on peut espérer que ça évolue vers des différences plus intéressantes que des changements de phrases du type une vodka pour la dame et un whisky pour le monsieur. Question gameplay, il reste pas mal d'améliorations à apporter comme une meilleure gestion des dommages. On notera aussi les déplacements idiots des différentes I.A. (véhicules, piétons...) qui animent toute la faune présente en ville. C'est comique, mais des voitures qui se rentrent dedans ou écrasent les passants sans raison apparente, ça ne fait pas très sérieux. La bonne nouvelle reste que malgré tous les problèmes de cette bêta, on se laisse prendre au jeu. Naviguer d'un quartier à l'autre pour mener à bien ses missions et faire avancer le scénario devient rapidement prenant. Si les développeurs arrivent à finaliser leur titre et à dégommer les plus gros bugs (en tout cas les plus voyants), Sabotain pourrait se révéler être une excellente surprise.

Cyd





Actuellement chaque réponse mène au même résultat.



GENRE
Va chercher la baballe

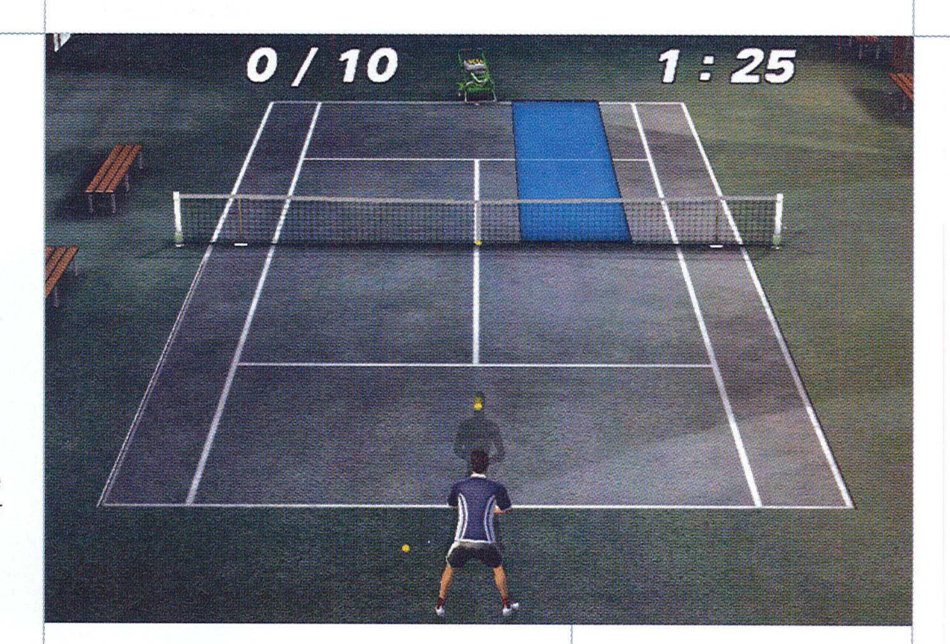
ÉDITEUR
Atari (Infogrammes)

DÉVELOPPEUR
PAM/France

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004

TOP SPIN

Au moment de sa sortie sur Xbox à la fin de l'année dernière, Top Spin avait littéralement renvoyé aux vestiaires le sultan des jeux de tennis sur consoles, j'ai nommé Virtua Tennis 2. En arrivant sur PC, il n'a personne à détrôner mais j'ai un peu la trouille pour la productivité de la rédac'... Autant vous le dire tout de suite, si vous rechigniez jusqu'ici à investir dans du pad de qualité, il va falloir franchir le pas. Top Spin est « jouable » au clavier mais très franchement, il vous sera impossible d'atteindre la souplesse et la précision d'un contrôle au stick, surtout analogique. Première phase : la création de son avatar pour affronter le mode Carrière. Le nombre de paramètres définissant la bobine de votre perso est proprement hallucinant : pommettes, lèvres, yeux, oreilles... Dommage que le résultat final soit toujours un peu, heuuu, laid.



Mettez-moi une balle

Premier match, contre un adversaire à peine mieux classé que moi, dans un pauvre tournoi perdu quelque part en Australie. Ça va être parfait pour la prise en main. La répartition des coups se fait de manière classique : quatre boutons qui correspondent à quatre types de frappe (à plat, coupée, liftée et lobée). La puissance du coup est déterminée par la durée pendant laquelle vous laissez le bouton enfoncé avant le contact avec la balle. Un coup chargé trop tard fera un triste « pof pof » sur votre raquette et ne manquera pas de vous revenir dans les dents, avec la détermination d'une enclume. Appuyez trop tôt et vous risquez de vous retrouver à faire du vent avec les bras dix mètres à côté de la balle.

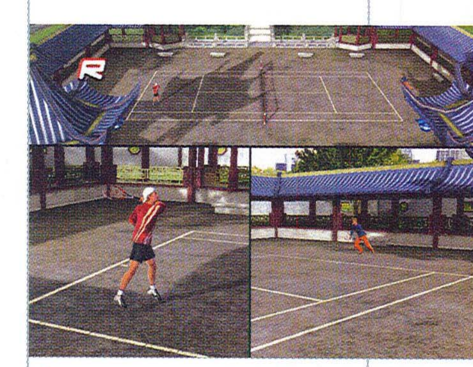


En double, les plongeons sont monnaie courante. Le truc, après, c'est de ne pas oublier de se relever.

Comment ça « OUT » ?!?

Top Spin est nerveux et dispose en plus d'un as dans sa manche : les coups « risqués ». Par une pression sur l'une des gâchettes du pad, on peut en effet déclencher un coup spécial, soit amorti, soit très tendu, dont la réussite dépendra de votre habileté à caler une petite ligne mobile au milieu d'une jauge. Un timing quasi parfait sera nécessaire pour que votre prise de risque soit payante. Un bon point pour sortir le gameplay des ornières de l'ennui quand la partie s'enlise dans une suite interminable d'échanges. Un instant d'inattention et vous regarderez passer la balle à cinq mètres de votre raquette. Techniquement, même si notre version bêta est encore perfectible (quelques petits bugs d'affichage du public), on a vraiment droit à un Top Spin remixé « high-res » qui agacera les possesseurs de Xbox. Graphismes plus fins, plus jolis, moteur 3D qui fleure bon l'optimisation... Tout y est ! Il suffit d'admirer les replays pour se convaincre que le boulot effectué au niveau des animations des joueurs est d'une qualité rare. En plissant un peu les yeux, on a l'impression de suivre un match à la télé. Les surfaces de jeu ne sont pas en reste : variées, nombreuses, elles vont de la terre battue de grands courts comme Roland-Garros au bitume moins classe d'un parc américain. Le seul gros point d'interrogation qui subsiste concerne le multijoueur online, pas encore disponible dans cette version preview. S'il est à la hauteur, Top Spin devrait être un grand jeu de tennis, voire un grand jeu PC tout court. Carrément.

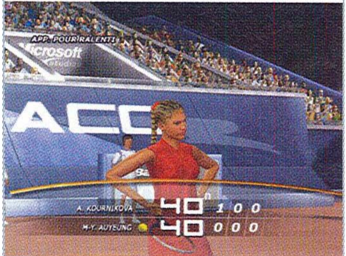
Faskil


Des « replays » en multi-angle, comme à la télé.

Un petit coup de peigne et il sera bon pour Wimbledon.



Oui, c'est la vraie. Pas comme dans les mails que vous recevez au boulot.



GENRE
RTS qui tache

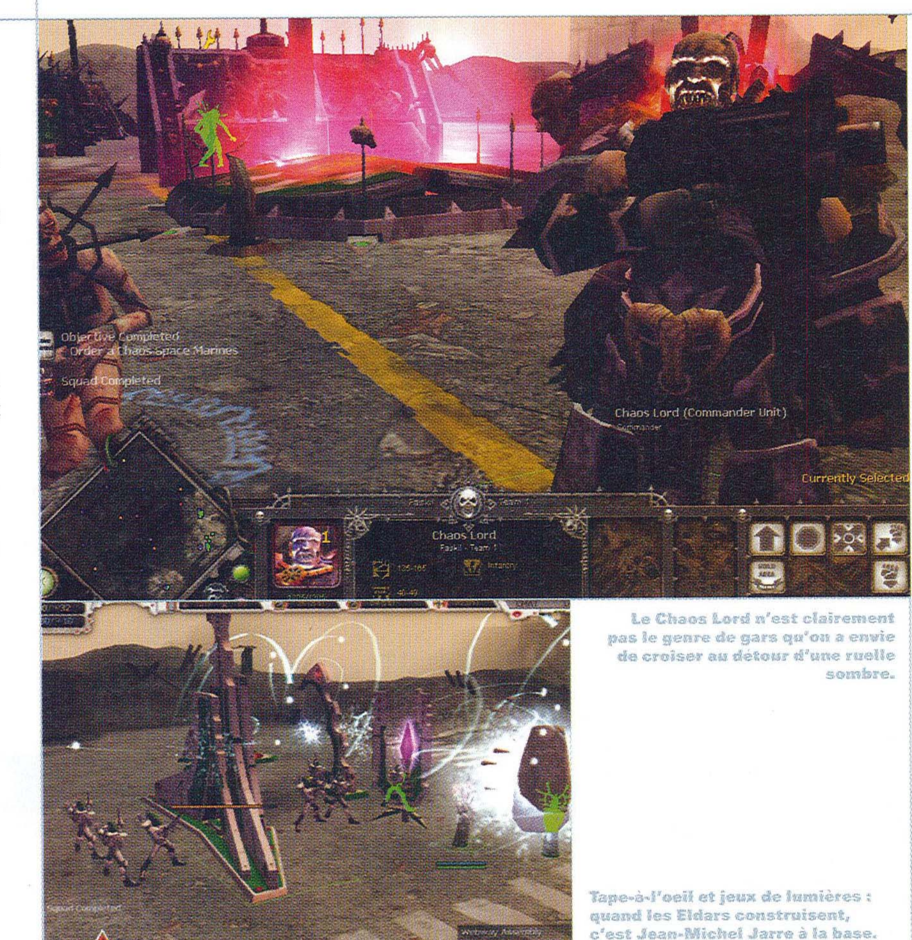
ÉDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Relic Entertainment/ Canada

SORTIE PRÉVUE
Fin septembre 2004

WARHAMMER 40K : DAWN OF WAR

Warhammer 40000 : Dawn of War était l'une des rares bonnes surprises de l'E3 cuvée 2004. Il faut dire que, jusqu'ici, les adaptations PC de la licence Games Workshop n'avaient pas vraiment donné envie de sortir le Champomy, sans doute à cause d'une volonté un peu trop marquée de réaliser une conversion fidèle et pointue du jeu de plateau. Relic a décidé de changer tout ça et de se concentrer plutôt sur « l'esprit » du jeu. À l'origine, WH4K se résume essentiellement à de grosses bastons chaotiques, pas particulièrement fleuries, avec des litrons de sang qui giclent sur les armures et des membres qui volent dans tous les sens. Que du fun familial, en somme...
Et c'est tout ce côté festif que les développeurs ont tenté de préserver, quitte à laisser au garage quelques caractéristiques du jeu original.
L'un des points les plus soignés de Dawn of War dans sa version actuelle, c'est son design. On ressent clairement une volonté d'impliquer le joueur au cœur du champ de bataille, de lui donner l'impression d'être au beau milieu de l'action quand ses troupes se font déchirer le buffet. Le titre dispose donc d'une grosse personnalité visuelle : on prend un malin plaisir à zoomer sur les combats pour observer avec un sourire sadique les unités adverses se faire démembrer dans de grandes gerbes d'hémoglobine. WH4K est un jeu qui tache, pas un RTS propret où de pauvres péons sifflotant découpent paisiblement du bois pendant des heures.



Le Chaos Lord n'est clairement pas le genre de gars qu'on a envie de croiser au détour d'une ruelle sombre.

Tape-à-l'oeil et jeux de lumières : quand les Eldars construisent, c'est Jean-Michel Jarre à la base.

Il vous reste un morceau d'intestin au coin de la bouche

Autre conséquence de cette orientation de gameplay, le rush sera a priori une très mauvaise tactique. Pas de ressources à gérer ici, mais des « points d'objectifs » à conquérir, à fortifier et dont il faudra conserver le contrôle le plus longtemps possible pour amasser les ressources nécessaires à la recherche technologique et au développement de nouveaux types d'unités.

Customisation des unités : tout est possible, même le mauvais goût.



En haut de la chaîne, les Avatars sont à ce titre les plus puissantes et les plus impressionnantes de la galerie. Il sera apparemment tout aussi inutile d'espérer pouvoir lever des armées monstrueuses pour jouer sur l'avantage numérique en combat : le nombre d'unités étant limité, ce sera plutôt sur leur configuration qu'il faudra tabler pour parvenir à débusquer l'ennemi dans ses retranchements et lui chatouiller les organes internes. On s'oriente vers un gameplay nerveux, avec peu de temps morts et surtout un rééquilibrage permanent des forces en présence. À tout moment, il sera possible de faire appel à des renforts d'un simple clic. Quelques secondes plus tard, ceux-ci viendront se greffer sur votre escouade sans devoir se farcir un trajet depuis la base. Encore un bon point pour soutenir le rythme... Nos premiers pas dans la bêta fermée en multijoueur le confirment : l'action est tendue et les premières échauffourées apparaissent très tôt dans la partie. Certaines unités témoignent encore d'un certain déséquilibre, mais les retournements de situation sont fréquents et l'issue d'un match se joue rarement avant les dernières minutes. L'interface est encore très perfectible, le moteur rame un poil, tout ça sent encore le chantier. Mais on reste confiant. La bêta ouverte est pour bientôt : foncez !

Faskil

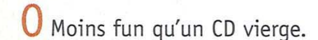


L'Avatar de Khaine (Eldar) : si vous le voyez d'aussi près, il est déjà trop tard pour courir.





Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent.
C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.



0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.









Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présent sur le CD-Rom

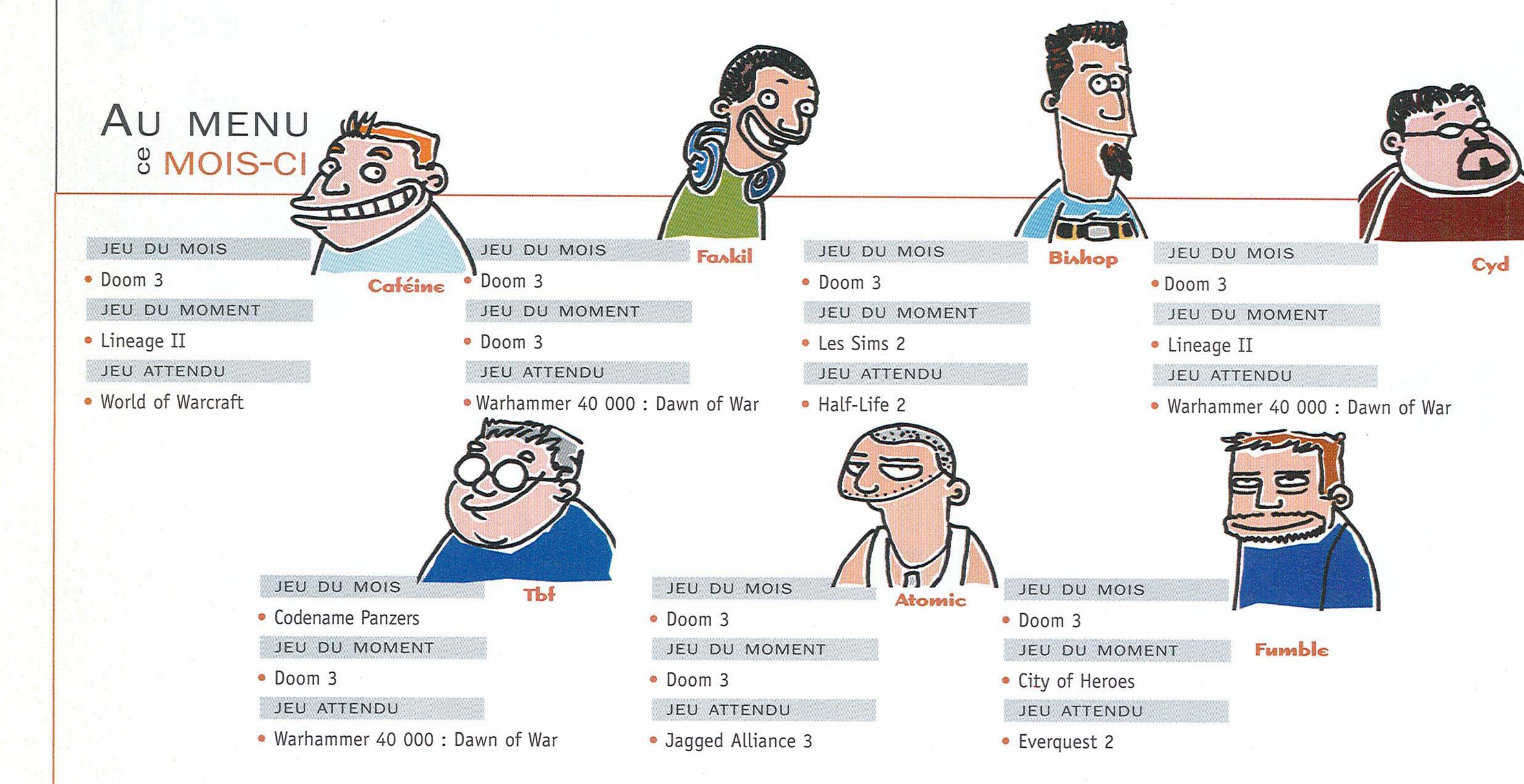
STOP doublage pourri

Stop Doublage pourri



Démo ou patch présent sur le DVD-Rom

AU MENU ce MOIS-CI



Caféine
JEU DU MOIS
- Doom 3
JEU DU MOMENT
- Lineage II
JEU ATTENDU
- World of Warcraft

Faskil
JEU DU MOIS
- Doom 3
JEU DU MOMENT
- Doom 3
JEU ATTENDU
- Warhammer 40 000 : Dawn of War

Bishop
JEU DU MOIS
- Doom 3
JEU DU MOMENT
- Les Sims 2
JEU ATTENDU
- Half-Life 2

Cyd
JEU DU MOIS
- Doom 3
JEU DU MOMENT
- Lineage II
JEU ATTENDU
- Warhammer 40 000 : Dawn of War

Tbf
JEU DU MOIS
- Codename Panzers
JEU DU MOMENT
- Doom 3
JEU ATTENDU
- Warhammer 40 000 : Dawn of War

Atomic
JEU DU MOIS
- Doom 3
JEU DU MOMENT
- Doom 3
JEU ATTENDU
- Jagged Alliance 3

Fumble
JEU DU MOIS
- Doom 3
JEU DU MOMENT
- City of Heroes
JEU ATTENDU
- Everquest 2

ACTION



1) **Doom 3**
ID Software/Activision

2) **Far Cry**
Crytek Studios/Ubi Soft

3) **Sacred**
Ascaron/SG Diffusion

ACTION/TACTIQUE



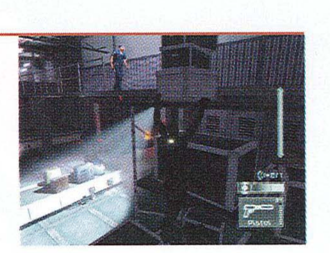
1) **Dark Project : Deadly Shadows**
Ion Storm/Eidos

2) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

3) **Hitman : Contracts**
Io Interactive/Eidos



STRATÉGIE/GESTION



1) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi

2) **Codename Panzers**
Stormregion/Focus

3) **Perimeter**
KD Lab/Codemasters

RÉSEAU

1) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

2) **Unreal Tournament 2004**
Epic Games/Atari

3) **Far Cry**
Crytek Studios/Ubi Soft

SPORT

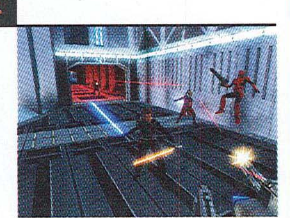


1) **Colin McRae Rally 04**
Codemasters/Codemasters

2) **Pro Evolution Soccer 3**
Konami/Konami

3) **Richard Burns Rally**
Warthog/Eidos

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) **Star Wars : KOTOR**
Bioware/Activision

2) **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft/Ubi Soft

3) **Uru : Ages Beyond Myst**
Cyan/Ubi Soft

SIMULATION

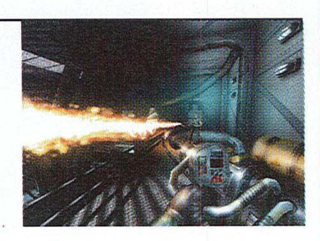


1) **Lock On**
Eagle Dynamics/Ubi Soft

2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten Battles**
Maddox Games/Ubi Soft

3) **Flight Simulator 2004**
Microsoft/Microsoft

TOP DAUBES



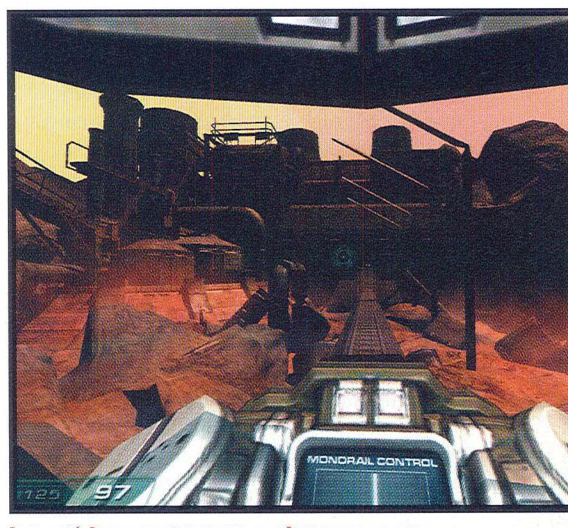
1) **Kreed**
Burut/Acclaim

2) **Alias**
Acclaim/Acclaim

3) **Catwoman**
Electronic Arts/Electronic Arts



ÇA FAISAIT DES ANNÉES QU'ON L'ATTENDAIT ET ÇA Y EST, IL EST LÀ : LE DERNIER MOTEUR 3D DE JOHN CARMACK EST SORTI. COMME PRÉVU IL EST BEAU À TOMBER PAR TERRE, MAIS ÇA C'EST NORMAL ET EN PLUS, CE N'EST PAS QU'UNE DÉMO TECHNIQUE PUISQU'ON PEUT JOUER AVEC. DOOM 3 QUE ÇA S'APPELLE, VOUS AVEZ PEUT-ÊTRE DÉJÀ ENTENDU PARLER DES DEUX PREMIERS ?

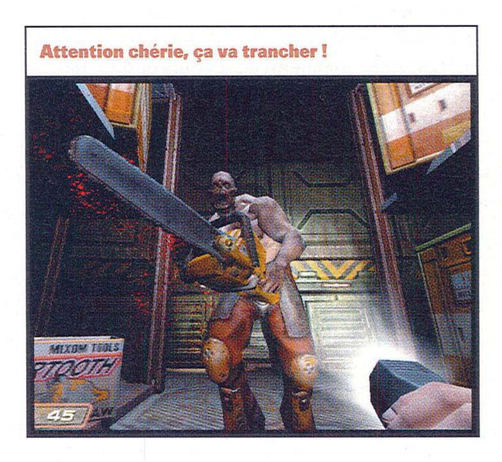


Les extérieurs sont sympas, mais comme on ne peut pas respirer j'ai pas trop envie de m'attarder.



Bienvenue sur Mars, Marine ! J'espère que le voyage ne vous a pas trop fatigué, parce qu'à peine débarqué il va falloir se mettre au boulot. L'Union Aerospace Corporation a de grands projets ici, les meilleurs chercheurs et les laboratoires les plus modernes du système solaire, ont investi des milliards dans cette base et ce ne sont pas quelques malheureux incidents qui vont les décourager. Les conditions de travail sont difficiles sur cette planète, et malgré les salaires confortables les gens ne tiennent pas longtemps. Peu de distractions, confort minimal, problèmes énergétiques insolubles et pannes à répétition, l'ambiance est très tendue et de plus en plus de savants et de techniciens commencent à perdre la tête. Certains prétendent avoir entendu des voix désincarnées qui les appelaient dans les profondeurs des tunnels de service, les accidents aussi horribles qu'inexplicables se multiplient, on compte plusieurs

Attention chérie, ça va trancher !









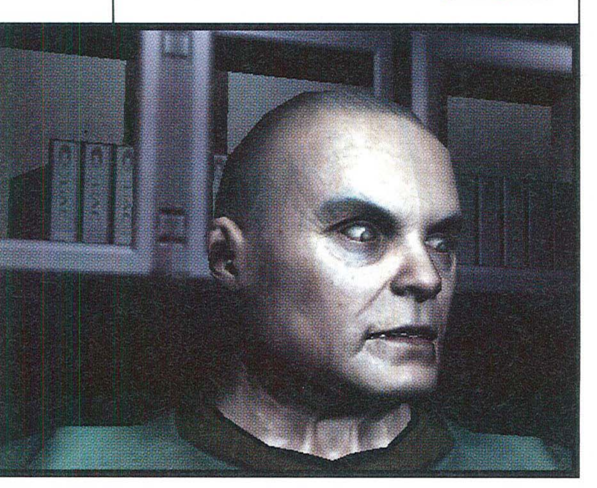
CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Activision
DÉVELOPPEUR Id Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

disparitions mystérieuses et les membres du personnel sont tellement nerveux qu'ils commencent à planquer des armes et des munitions un peu partout, au cas où. Les rumeurs les plus folles courent sur le labo Delta, un complexe isolé où des expériences confidentielles de téléportation consomment un nombre alarmant de volontaires. On parle d'artefacts aliens, de rituels païens, d'échantillons biologiques tout pleins de bras qui gigotent et avec des griffes comme ça… Heureusement maintenant que vous êtes là pour assurer la sécurité, plus rien de grave ne peut arriver : il y a moins d'une chance sur un million pour qu'un scientifique dément ne décide d'ouvrir un portail dimensionnel vomissant les Légions de l'Enfer.



Oh mince alors, ça c'est pas de bol ! Rah zut, à peine le temps de dire bonjour et zzzaaaap voilà que tout le monde est transformé en zombi au regard vide, démarche vacillante, intelligence de concombre et une seule idée en tête : vous arracher le visage avec les ongles et vous dévorer goulûment les entrailles. Des démons humanoïdes cracheurs de feu se faufilent dans les canalisations pour traquer les derniers survivants, des explosions terribles secouent toute la base et des phénomènes paranormaux se déchaînent dans les couloirs. Des formes inconnues s'agitent dans l'obscurité pendant qu'à la radio vos camarades Marines hurlent de terreur, tentent de se regrouper, appellent au secours et succombent sous le nombre les uns après les autres. Pour survivre, vous devez vous faufiler prudemment dans la pénombre entre des machines bruyantes agitées de spasmes mécaniques, l'air est plein de râles d'agonie et de ricanements démoniaques, des choses courent sur les plafonds et l'étroit faisceau de votre lampe de poche vous montre partout des cadavres horriblement mutilés, des murs maculés de sang frais et des trucs visqueux qui sont supposés rester bien à l'abri à l'intérieur des gens, pas faire des guirlandes sur les bureaux. Le premier contact avec Doom 3 est éprouvant pour les nerfs : on n'y voit pas grand-chose, la puissance de feu disponible est anémique et des créatures abominables surgissent de tous les côtés pour vous faire la peau.

Oh ben lui avec une tête pareille ça ne peut être qu'un gentil.



AAARGH NON ILS ARRIVENT AAAAH !!! Ce n'est pas tellement que ces sales bêtes soient nombreuses, c'est surtout qu'elles s'ingénient à débouler là où on ne les attend pas. Planquées en embuscade à côté d'un kit de soin ou d'une armure placée bien en évidence, nichées dans les innombrables recoins de cette gigantesque usine désemparée, on réussit souvent à bien anticiper leurs pièges mais jamais à tous les éviter. Elles vous laissent tâtonner dans le noir pendant dix minutes de fouille paranoïaque infructueuse, on se fait des grosses frayeurs sur des fausses alertes, la méfiance se relâche et elles en profitent pour vous coller une crise cardiaque en surgissant du mur en hurlant à vingt centimètres de votre nez. Qu'elles vous défoncent l'occiput avec une clef anglaise ou qu'elles vous molestent les gencives à grands coups

Chroniques martiennes

Les installations de l'U.A.C. étant bourrées de systèmes de sécurité, de portes blindées fermées par des codes et de sentinelles robotiques, pour vous frayer un chemin à travers ces innombrables obstacles vous devrez récupérer les ordinateurs abandonnés des anciens responsables. C'est du vol, mais ils ne diront rien : quand on s'est fait manger les intestins par une araignée géante, on fait pas trop le malin. Au passage on peut donc lire leurs emails ainsi que des dizaines d'enregistrements audio et vidéo avec leurs notes personnelles, pleines d'anecdotes qui renseignent sur le background de l'histoire, qui révèlent des codes secrets ou simplement qui racontent des blagues. Certains messages conduisent d'ailleurs vers des sites web bien réels, avec des infos utiles. Rien d'indispensable à l'aventure mais quand même, ça aide. Détail marrant : le jeu continue à tourner pendant qu'on trifouille son PDA, c'est comme ça que je me suis fait bêtement ouvrir le bide par un zombi en maraude pendant que je lisais mon courrier.

Impression de déjà-vu

Un mec qui arrive dans un laboratoire militaire top secret, qui discute avec ses nouveaux collègues, qui reçoit son équipement. Un mec ordinaire, qui effectue une mission de routine et qui se retrouve plongé en plein cauchemar quand une expérience avec un portail dimensionnel tourne mal et qu'une armée de monstres horribles se matérialise dans la base. Un mec qui lutte pour sauver sa peau, qui doit tuer ses amis aux corps possédés par des choses venues d'ailleurs, qui se bat contre des créatures atroces et des militaires armés jusqu'aux dents. Vous, je sais pas, mais moi j'ai comme l'impression d'avoir déjà vu tout ça quelque part. Les premières minutes de Doom 3 évoquent irrésistiblement Half-Life. Un soldat au lieu d'un scientifique, une base martienne au lieu de Black Mesa, des gardes zombis au lieu de Marines, mais le reste est très proche. On a même droit au mystérieux responsable aperçu à travers des vitres blindées et qui complote avec des scientifiques juste avant la catastrophe… Alors, Doom 3 ne serait qu'un vulgaire plagiat du hit interplanétaire de Valve Software ? Pas vraiment, non. En fait Doom 3 reprend tout bêtement le scénario de Doom 1, cette fois-ci en faisant vivre tout le début au joueur au lieu de bâcler l'intro dans un petit texte que personne ne lit. S'il y a autant de similarités, c'est bien parce que c'est Half-Life qui emprunte le contexte de l'ancêtre Doom (un projet militaire de téléporteur qui ouvre la mauvaise porte). Et quand on emprunte quelque chose à quelqu'un, c'est normal de le lui rendre quand il le réclame.



Maman, j'ai vu un monstre à la fenêtre !

de tentacule, toutes les créatures disposent de puissantes attaques au corps à corps. Quand un coup porte on le sent passer : grande balafre sanglante en travers de l'écran, on voit double et on valdingue sur le côté sous l'effet de l'impact. C'est la panique, on perd les touches, on ne sait plus ce qu'on fait, on court droit dans un mur et on vide son chargeur au hasard en tentant d'échapper aux pattes du monstre qui vous épluche méthodiquement.
Dans ces moments-là pour survivre il faut se maîtriser, serrer les dents et délicatement balancer une bonne décharge de fusil à pompe en plein dans le groin du bestiau. Plusieurs fois si nécessaire, mais en général la première est la bonne – à condition de conserver suffisamment son calme pour viser parfaitement.



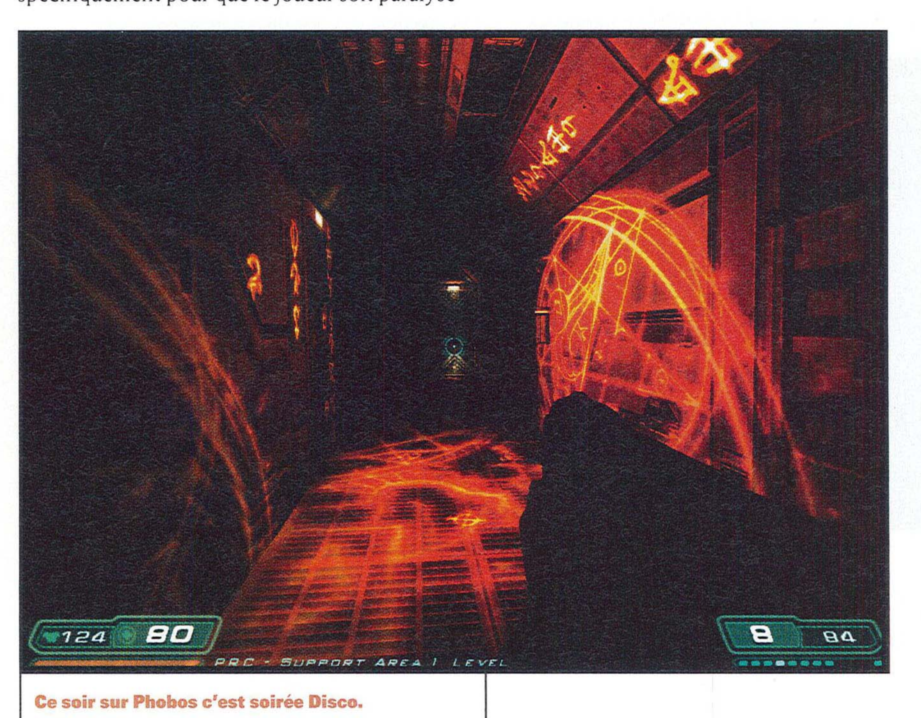
Allons monsieur, soyez raisonnable, descendez de ce plafond avant de vous blesser.

C'est l'Enfer

Rester calme, c'est toute la difficulté : les niveaux sont conçus spécifiquement pour que le joueur soit paralysé



Le Mach 3 Turbo™ ça coupe mal. Pour un rasage au plus près, rien ne vaut le taille-haie.

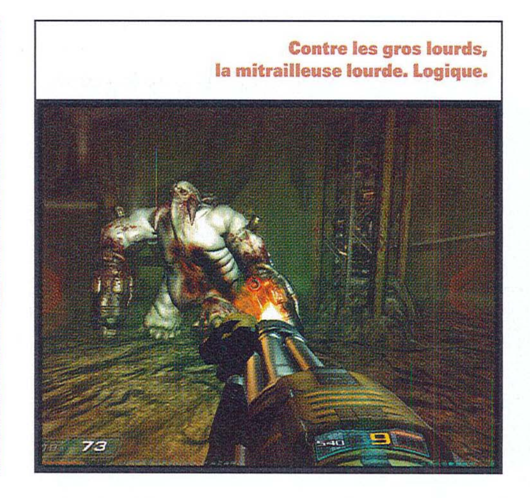


Ce soir sur Phobos c'est soirée Disco.

Alone in the dark

Au XXIIe siècle, les Marines ont des fusils à plasma mais pas de goggles de vision nocturne. Ils n'ont pas non plus de lampe torche fixée sur leurs armes. En fait, ils ne sont même pas capables de tenir un pistolet dans une main et une Maglight dans l'autre. Décidément, les Marines du XXIIe siècle sont vraiment très cons. Dans Doom 3, il faut choisir : soit on brandit un flingue, soit on s'éclaire, mais pas les deux en même temps. Ce choix de gameplay est étrange au premier abord, voire énervant, mais ce petit artifice permet à l'obscurité omniprésente d'être encore plus effrayante. On explore timidement les recoins sombres avec la lampe et dès qu'on voit un truc vaguement menaçant, on dégaine le boomstick. Problème, on ne voit alors plus rien puisqu'on vient de lâcher la lampe... Dilemme : soit on garde la torche en main et tout ce qu'on peut faire avec c'est essayer de fracasser les dents des méchants (bon courage), soit on sort l'artillerie mais on canarde au petit bonheur. En pratique, le problème ne se pose que rarement, soit parce qu'on voit assez pour viser une silhouette préalablement repérée, soit parce que ces scrofuleux produisent assez de lumière en vous allumant pour que vous puissiez riposter avec précision.

Contre les gros lourds, la mitrailleuse lourde. Logique.



de trouille à l'idée de faire un pas de plus en avant. Certains murs sont recouverts d'énormes excroissances organiques qui palpitent doucement, des mugissements assourdissants font trembler les parois et on découvre parfois les dépouilles de victimes atrocement torturées. À tout moment les portes d'une pièce peuvent se verrouiller, les lumières s'éteindre et des monstres se téléporter à l'intérieur pendant qu'un rire satanique venu de nulle part couvre le crépitement de votre chaingun. Tout est fait pour stresser le joueur : les attaques surprise mobilisent les réflexes au maximum, mais d'incessantes diversions viennent faire sursauter pour rien. Morceaux de plafonds qui s'effondrent, panneaux du plancher qui s'envolent, hallucinations violentes, manifestations surnaturelles… L'ambiance est souvent plus proche d'un « survival horror » à la Resident Evil/Silent Hill que d'un FPS traditionnel. On croise parfois quelques rescapés encore sains d'esprit (qu'il est difficile de ne pas abattre instantanément tellement on a les nerfs à vif) et ils peuvent parfois vous être utiles, mais pratiquement tous les gens du coin sont soit morts soit décidés à vous réduire en charpie. Heureusement le nombre d'ennemis simultanément à l'écran est toujours très limité, c'est la principale différence de gameplay quand on compare avec le vénérable ancêtre Doom (11 ans déjà !). C'est du jeu de massacre à l'ancienne, sans fioritures, sans équipement à gérer, sans armes complexes. L'arsenal n'a pratiquement pas changé, les cibles non plus d'ailleurs, et une fois les premières frayeurs passées on retrouve les mêmes sensations tactiques que dans le précédent bain de sang.



Souriez, vous êtes filmé ! Il suffit d'un clic pour changer de caméra.

Très très con et très très beau

Si le gameplay « old school » rappelle sans cesse que Doom 3 n'est rien de plus qu'un remake du premier, il a évidemment évolué sur le plan technique. C'est simple, on reconnaît la patte d'Id Software : ce jeu est le plus beau que j'aie jamais vu. Bien sûr les vastes extérieurs de Far Cry restent les plus réussis, mais il n'y a pas de compétition à ce niveau-là puisque Doom se joue intégralement en intérieur. Sa gestion des éclairages est révolutionnaire, elle enterre tout le reste. Ne vous fiez pas aux photos d'écran, elles ne rendent pas justice au jeu : avec Doom 3 c'est sûr, on franchit un cap majeur. Pour les détails techniques pointus, demandez plutôt à C_Wiz ce qu'il en pense. Mais attention, le pauvre est très occupé en ce moment : il a sculpté une statuette en silicium à l'effigie de John « God » Carmack et il passe son temps à psalmodier des prières et à lui sacrifier des barrettes de RAM en faisant des génuflexions. Je crois que ça veut dire qu'il aime bien. Un détail qui tue :

TIPS TECHNIQUE

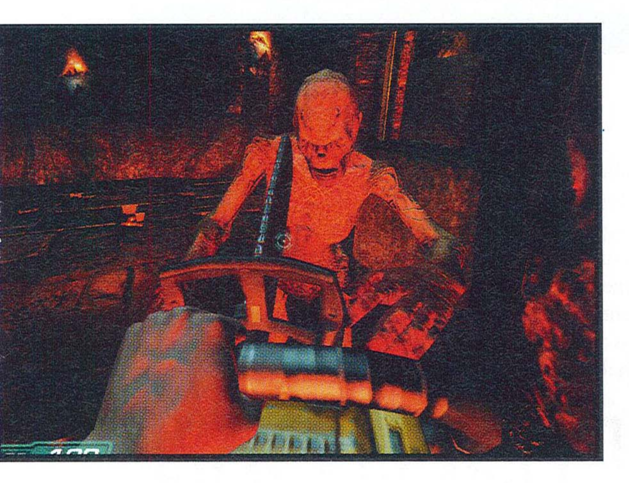
Pour un guide détaillé des réglages possibles, c'est là que ça se passe : http://ucguides.savagehelp.com/Doom3/Doom3Guide.htm

Les gens laissent vraiment trainer n'importe quoi.



TIPS JEU

Certains ennemis redoutables sont extrêmement vulnérables aux coups de tronçonneuse dans la mâchoire. Pour tout le reste, les headshots à bout portant au pompe devraient déblayer le gros du chantier.



Un peu de technique

Évidemment des graphismes pareils ça se paye. Pour profiter de tous les détails à fond, il vous faudra une carte vidéo du futur. La bonne surprise c'est que contrairement à ce que beaucoup craignaient, même une machine relativement modeste peut faire tourner le jeu : c'est moins beau en basse résolution, forcément, mais ça reste exceptionnel même si parfois ça ralentit beaucoup au moment d'ouvrir une porte ou contre certains boss. L'autre bonne surprise c'est que même avec un framerate piteux on n'a pas vraiment l'impression que ça rame. Du très bon boulot.

les écrans des ordinateurs vus dans le jeu sont en haute résolution, quand on s'en approche on peut lire ce qui est écrit dessus et leur interface digitale permet même de cliquer avec le pointeur sur des menus ou des ordres à exécuter. Et tout ça sans changer de vue, rien qu'en regardant l'écran. Mortel. Mais Doom 3 n'est pas qu'une simple démo technologique, un travail artistique monstrueux a été fait pour habiller les niveaux de textures parfaites, remplir tout ça d'objets, bref pour rendre cet univers aussi crédible visuellement que possible. En plus c'est long, j'ai mis environ 19 heures pour arriver à la fin. Les modèles des personnages sont magnifiques (quoique leurs têtes soient un peu pointues) et très bien animés. La finition générale est excellente, on ne voit pratiquement aucun bug. La bande-son n'a pas été négligée non plus : constituée presque intégralement de boucles et de bruitages d'ambiance, elle contribue fortement à créer une atmosphère oppressante. Une exception notable quand même : les bruits de pas sont pourris.

Tout ça pour un jeu de barbare

Puisqu'on en est aux regrets, un moteur physique rudimentaire permet de faire voler quelques boîtes en carton dans tous les sens, mais pas de les détruire. L'interaction avec le décor est minimale, de même que l'Intelligence Artificielle des ennemis. Les Marines zombis se planquent derrière des caisses, mais c'est tout, les autres adversaires ne savent faire qu'une chose : vous foncer droit dessus. C'est dommage, d'autant que des cibles qui se déplacent davantage sur les murs et les plafonds auraient été encore plus terrifiantes. En plus, les cadavres se dissolvent dans le néant à la façon des vampires de Blade (le film) pour ne pas surcharger l'affichage, ça change des amas de corps enchevêtrés d'antan. On peut aussi regretter le côté extrêmement linéaire du jeu, totalement scripté et sans la moindre surprise la deuxième fois, ce qui tue la rejouabilité. Un peu comme un Max Payne, il faut se faire Doom 3 dans les meilleures conditions possibles du premier coup (seul, la nuit, avec le casque sur la tête), parce qu'après ça perd beaucoup d'intensité. Pour peu que vous soyez un joueur expérimenté, n'hésitez d'ailleurs pas à jouer directement au niveau de difficulté le plus élevé possible (Vétéran), le jeu regorge de recharges pour la vie et l'armure et on peut boucler des niveaux entiers sans relancer une sauvegarde. Reste que malgré ces défauts, qui seraient fatals à n'importe quel autre titre, Doom 3 est une expérience exceptionnelle, unique à l'heure actuelle. O.K., si vous n'aimez pas les FPS à l'ancienne, si vous voulez un jeu d'infiltration avec de grands espaces et des véhicules, n'insistez pas, ce n'est pas pour vous. Mais si vous cherchez un jeu de carnage qui prend aux tripes, foncez.

Atomic

DeathMatch, le retour aux sources

Pour le multijoueur on a droit au minimum syndical : pas de mode Coopératif et seulement cinq maps de DeathMatch pour quatre (quatre !) joueurs, certes très bien faites mais on voit que le multi n'était pas la préoccupation première des développeurs. La preuve, c'est Splash Damage (Enemy Territory) qui s'en est chargé. Cependant même un gameplay aussi basique procure de bonnes sensations : la carte « lights out », basée en grande partie sur l'obscurité, permet de retrouver en partie l'angoisse de l'aventure solo. On se farcit la gueule de grenades, bien plus discrètes dans le noir qu'un malade qui arrose au hasard au chaingun. Et je vous raconte pas la trouille quand au détour d'un couloir, on tombe nez à nez avec un Berserker auréolé de flammes rouges, qui hurle comme un dément en courant à toute vitesse et vous émiette complètement le crâne d'un seul coup de poing dans le pif. Ça permet de s'amuser un peu, en attendant les futurs mods.



Au huitième jour, Dieu créa le shotgun calibre 12 et Il vit que cela était bon.

En Deux Mots

Une tuerie. C'est certain, le gameplay minimaliste et hyper linéaire ne va pas plaire à tout le monde, mais ici toute la rédac' est restée sur le cul : c'est juste trop trop beau. Beaucoup plus qu'une simple démo technologique, Doom 3 possède une ambiance incroyable, terriblement immersive, angoissante. Si vous aimez flipper comme un dauphin seul la nuit devant votre PC, il vous le faut.

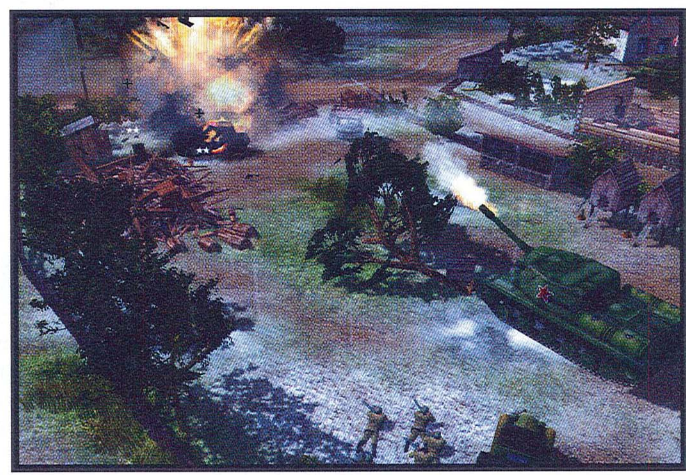
- \+ Visuellement grandiose
- \+ Délicieusement oppressant
- \+ Très rapide et violent
- − Même gameplay qu'il y a dix ans
- − Peu d'ennemis à l'écran

9 TECHNIQUE

10 ARTISTIQUE



9 INTÉRÊT



Les canons lourds automoteurs apportent une solution efficace à toutes les petites querelles de voisinage.

Quand le Kamarade Petrusky demande quelque chose, on l'écoute toujours très attentivement.



Codename : Panzers Phase One

STRATÉGIE

AMIS LECTEURS, ATTENTION : VOICI LE GENRE DE JEU QUI PEUT VOUS DONNER ENVIE DE COLLECTIONNER DES MAQUETTES DE CANONS D'ASSAUT, LIRE DES MANUELS D'INSTRUCTION MILITAIRE DES ANNÉES 30 OU D'ACHETER UN UNIFORME DE TANKISTE SOVIÉTIQUE POUR DORMIR AVEC EN CACHETTE. BREF, VOUS RISQUEZ DE DEVENIR VOUS AUSSI UN DANGEREUX MANIAQUE OBSÉDÉ PAR LA SECONDE GUERRE MONDIALE. BAH, ON S'HABITUE VITE VOUS VERREZ...

Le 1er septembre 1939 : l'honorable chancelier Hitler, un homme charmant doublé d'un grand pacifiste, a décidé de mettre un terme aux actes terroristes prétendument commis par la Pologne. Invoquant la légitime défense du Reich menacé, il ordonne l'invasion surprise de ses voisins et l'assassinat préventif de quelques millions d'habitants, histoire de rétablir l'ordre et la sécurité. C'est le premier jour de la Seconde Guerre mondiale et Codename : Panzers débute en fanfare. En pointe des colonnes blindées qui franchissent en masse la frontière, le lieutenant Hans von Gröbel commande un petit groupe de reconnaissance. Sa mission : foncer à travers les défenses sommaires de l'ennemi et capturer un aérodrome avant que les chasseurs qui s'y trouvent n'aient pu prendre l'air. On commence avec peu de moyens : une poignée de fantassins dans des camions bâchés, des chars légers dont le blindage résiste à peine à une simple mitrailleuse, pas d'artillerie digne de ce nom. Mais au fil de vos victoires le petit lieutenant deviendra grand, il gagnera plein de croix de fer, de galons dorés et autres breloques nazies rutilantes, mais surtout il aura accès à du matériel sans cesse plus performant.



CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR CDV
DÉVELOPPEUR Stormregion/Hongrie
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée





Géronimo !

Un peu de technique

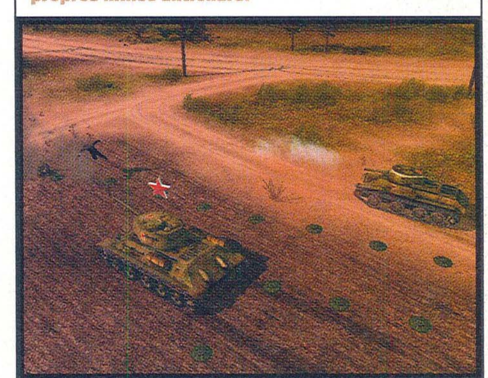
Fallait s'y attendre, le jeu est assez gourmand mais vu la débauche graphique ça n'a rien d'étonnant. Certains décors complexes peinent parfois à s'afficher sur les configurations trop limitées, en particulier quand des dizaines de soldats constitués de milliers de polygones explosent dans tous les sens. Arrête de pleurnicher Bill, c'est la guerre.

Nos amis les bidasses

La chair à canon se décline en nombreux parfums variés : du troufion de base, brandissant un fusil et une haleine chargée, au tueur de char armé d'un décapsuleur à charge creuse. Les charismatiques snipers sont évidemment de la partie, de même que les troupes de choc avec lance-flammes ou pistolet mitrailleur, mais le plus efficace de tous est peut-être le mortier léger : pendant que d'autres font le repérage, lui se planque pépère derrière un mur ou un repli de terrain et bombarde méthodiquement la cible de loin, avec une belle trajectoire en cloche par-dessus les obstacles. En revanche il faut prévoir un peu de temps pour que les obus arrivent, c'est donc peu efficace sur les ennemis en mouvement. Dans leurs déplacements, les piétons peuvent galoper comme des dératés, s'avancer pliés en deux ou carrément ramper pour constituer des cibles moins tentantes, mais forcément ça ralentit leur progression. Une tactique aussi réaliste qu'efficace revient donc à mitrailler une escouade ennemie pour la fixer au sol, puis à l'allumer au mortier et à la grenade quand elle ne bouge plus. La posture des troupes a également une influence sur la distance à laquelle elles sont visibles, les fantassins peuvent ainsi se dissimuler en rampant et s'infiltrer en douce pour des reconnaissances discrètes et des embuscades meurtrières. Autre avantage, les soldats peuvent capturer les canons ennemis après avoir délicatement truffé de plomb leur propriétaire précédent. Enfin l'infanterie est extrêmement utile pour occuper des bâtiments et canarder l'extérieur depuis les fenêtres, ce n'est pas par hasard si les chars ont peur de se battre en ville. Pour déloger des squatters d'une maison, on peut la prendre d'assaut avec ses propres fusiliers et y déclencher un corps à corps sans merci. Autre solution : aplatir toute la zone avec du gros calibre.



Lorsque deux groupes entrent dans le même bâtiment, ça fait très mal.



Heureusement on peut rouler sans danger sur ses propres mines antichars.

Ils sont beaux ils sont frais mes panzers

La prise en main est rapide, les habitués des jeux tactiques consacrés à cette période ne seront pas dépaysés et les petits nouveaux s'y mettront sans douleur grâce au tutorial intégré. Le concept manque d'originalité mais il est bien rodé : on commande deux douzaines d'unités en vue rapprochée sur une petite carte en trois dimensions, avec au menu le triptyque habituelinfanterie/blindés/artillerie, plus quelques auxiliaires en soutien. Comme c'est un jeu un petit peu sérieux, pas possible de couper du bois ou de ramasser de l'or en plein combat pour s'acheter de nouveaux tanks : pour remplir la mission imposée, faut se débrouiller avec l'effectif attribué au départ plus quelques renforts en cours de scénario. Les dizaines d'unités disponibles sont évidemment modélisées en fonction d'armes réelles, mais pas d'affolement ça reste très basique : on est très loin d'une simulation réaliste type Combat Mission. On peut d'ailleurs jouer sans trop se soucier des statistiques des engins. Il suffit de faire un peu attention à leurs barres de vie, de leur donner des munitions, de les mettre au soleil et de les arroser un peu de temps en temps. Par exemple dans les détails qu'on peut ignorer mais dont les minutieux se délectent, les troupes accumulent de l'expérience et s'améliorent un peu si elles survivent assez longtemps. Option classique, en dépensant des points de prestige il est aussi possible de remanier la composition de son corps de bataille. Plus original, on peut



Les arcs pointillés rouges montrent les limites du champ de tir. Attention aux angles morts !


Les lance-flammes permettent de faire plein de farces amusantes aux passants.

personnaliser l'équipement transporté par ses soldats et les équiper de jumelles, de canots gonflables, de détecteurs de mines ou de cocktails molotov.

À consommer avec modération

Les armes incendiaires sont assez comiques : utilisées contre un véhicule blindé, elles réchauffent sa coque au point d'obliger ses occupants à l'abandonner quand le thermomètre dépasse un seuil limite. J'aurais cru que les vapeurs inflammables de carburant et les munitions chauffées au rouge dans l'habitacle poseraient quelques problèmes, mais en fait non, pas dans ce jeu en tout cas. Quand on crame un tank au lance-flammes l'engin reste intact : après avoir faire fuir l'équipage il suffit de laisser refroidir la taule pour pouvoir s'en emparer. Bon O.K., c'est pas du tout réaliste mais c'est assez amusant et ça permet de capturer des chars lourds à peu de frais. Nouveauté plus intéressante, un système rudimentaire de détection sonore permet de repérer des ennemis très proches mais qui sont normalement invisibles. C'est très important en combat urbain, quand tout un bataillon peut manœuvrer à trente mètres de distance sans que vous ne voyiez rien parce que des ruines bloquent la ligne de vue. Là on ne voit pas, mais on entend. Sinon l'interface tient bien la route et on voit qu'on a pris le temps de fignoler les petits détails. Comme dans tous les bons jeux tactiques temps réel on peut faire pause à tout moment pour réfléchir et donner ses ordres dans le calme (procédure fortement conseillée), ou au contraire accélérer quand il ne se passe rien. La principale innovation sur le plan technique est l'utilisation d'un moteur graphique entièrement 3D, avec zooms, rotations de la carte dans tous les sens, décors largement destructibles, effets de lumière et de particules... Ce n'est plus vraiment une nouveauté depuis Afrika Korps vs. Desert Rats, qui s'en tirait déjà très bien, mais les campagnes beaucoup plus variées de Codename : Panzers lui donnent davantage d'occasions de mettre ses superbes graphismes en valeur.


Et paf, en pleine poire.

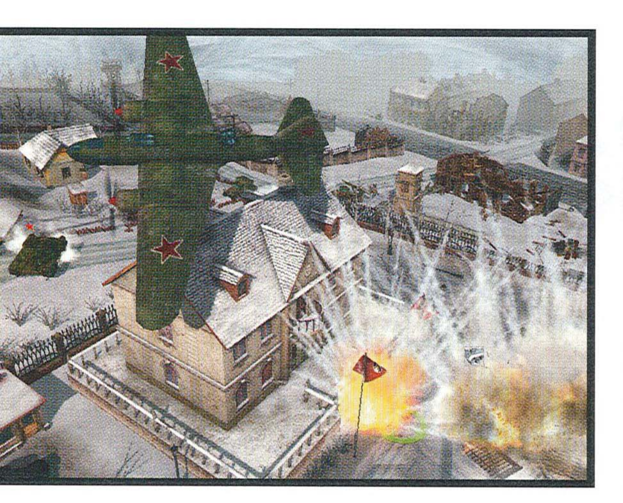
Ah que la guerre est jolie !

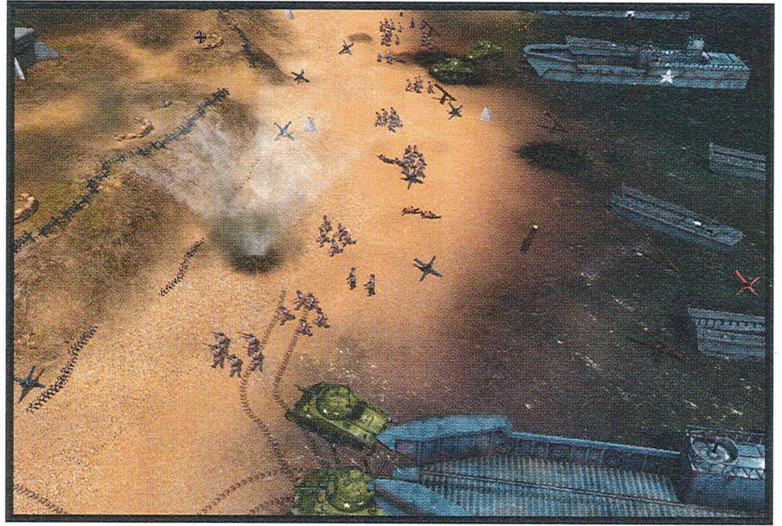
En fait les objets et personnages sont modélisés avec tellement de soin qu'ils sont réutilisés pour de nombreuses scènes cinématiques, avec un niveau de détail qui reste très honorable. Ces séquences sont largement mises à profit pour étoffer les personnalités des trois héros du jeu, le résultat est inégal mais l'effort est louable dans l'ensemble. Plus important, la progression de la difficulté est bien dosée. La première campagne s'intéresse aux exploits de l'Allemand von Gröbel, qui traverse la Pologne en coup de vent puis bouscule l'armée française sur la Meuse. Certaines missions sont des scénarios commandos un peu ridicules, dignes d'un téléfilm M6, alors que d'autres sont directement inspirées

Sturmovik mon ami

Très secondaire dans ce jeu, l'aviation offre cependant des possibilités intéressantes. Les vols de reconnaissance permettent non seulement de conserver une bonne vue d'ensemble mais aussi de régler ses tirs d'artillerie sans avoir besoin de s'approcher. Les bombardements en palier par des bimoteurs sont relativement rares et peu pratiques, mais ils permettent parfois de saupoudrer quelques tonnes de bombes sur un regroupement de pénibles. Les attaques en piqué par les casseurs de chars de type Stukas sont beaucoup plus précises, mais surtout quasi-instantanées : c'est la solution miracle pour se débarrasser d'un bunker prise de tête ou pour attendrir un peu ce SturmTiger de 65 tonnes qui déboule au coin de la rue et vous assaisonne copieusement la tronche au mortier de 380 millimètres. Autre possibilité, un avion cargo vient se délester de quelques parachutistes là où ça vous amuse. En général ces pauvres types ne font pas de vieux os, mais leur sacrifice peut faire des miracles. Un regret tout de même, la DCA est présente dans le jeu mais semble presque totalement inefficace, de plus il n'est pas possible de se protéger avec une couverture de chasseurs. Voilà un détail facile à améliorer pour la future Phase Two...


En route pour Berlin.





« Allons-y les gars, en avant ! Peut-être qu'ils dorment ! ».

d'événements réels, par exemple la contre-attaque d'Arras le 21 mai 1940. Au cours de ce célèbre fait d'arme, les canons anti-aériens du général Rommel brisent l'assaut des chars lourds « Mathilda » du Corps Expéditionnaire Britannique menacé d'encerclement. Hans Grö-grö reprend ensuite du service pour conquérir la Crète à la tête d'une poignée de parachutistes, il déjoue les pièges machiavéliques de fourbes partisans croates puis il défait les hordes bolcheviques dans les décombres de Sébastopol et de Stalingrad. Mais vu qu'un Germain victorieux serait assez peu crédible pour la suite de la guerre, le reste se joue du côté des Alliés.

Ivan et John éclatouillent le Adolf

Dans la première campagne on perd parfois bêtement un tank ou une escouade, mais surtout par inattention ou à la suite d'un coup de pute du scénar qui décide sans prévenir de faire apparaître un KV-2 puissamment armé sur vos arrières. Changement de ton dans la campagne soviétique, qui démarre très fort et m'a extorqué des litres de transpiration dès les premières missions. Il faut dire que les blindés russes les plus primitifs partagent de troublantes similarités avec des boîtes d'allumettes imbibées d'essence. En gros, pas vraiment le genre d'engin capable de se frotter sans risque à la crème des divisions Boches. Heureusement l'arrivée progressive des T-34 et des obusiers lourds dont l'Armée Rouge a le secret rétablit peu à peu l'équilibre. La grande bataille défensive livrée au milieu des champs de mine géants de Kursk est d'ailleurs l'occasion d'infliger une dégelée mémorable à la Wehrmacht, dont la dernière contre-attaque désespérée échoue piteusement à Budapest. Reste la bataille finale de Berlin, un cataclysme mené tambour battant au son déchirant des Orgues de Staline : c'est le petit surnom aimable des lance-roquettes multiples Katyusha, déchaînés en masse au moindre malentendu et dont les performances musicales hautement explosives accompagnent à merveille toute fin du monde qui se respecte. Pendant ce temps-là, en France, les Anglo-Américains préparent la troisième partie du jeu : le Débarquement de Normandie, suivi de la bataille « un pont trop loin » d'Arnhem entre des paras encerclés et les Tigres des Waffen SS, puis les Ardennes dans la neige. Ces combats furieux se déroulent dans des décors variés, par tous les temps, de jour comme de nuit.

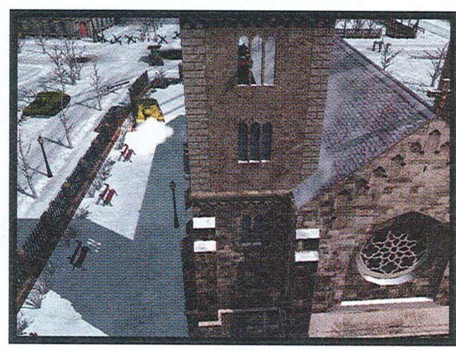
Inutile mais joli

Ça n'a hélas strictement aucune influence sur le gameplay : la visibilité devrait en principe être diminuée en plein blizzard la nuit au milieu d'une forêt, mais on y voit comme à midi en terrain dégagé. Même si ça ne sert à rien, c'est beau et la très bonne réalisation d'ensemble rend les parties difficiles à lâcher. Il faut aussi reconnaître que l'Intelligence Artificielle est franchement limitée et trop souvent incapable de se débrouiller convenablement, mais les missions sont suffisamment bien équilibrées pour que ce ne soit finalement pas une gêne. Le pathfinding n'est pas trop stressant non plus et les soldats livrés à eux-mêmes ont des capacités de réaction minimales, comme se jeter à terre quand on leur tire dessus. En revanche, les tirs fratricides spontanés peuvent être dévastateurs, comme par exemple quand un gazier isolé surgit près de vos p'tits gars à l'instant où votre artillerie lourde décide de se dérouiller la culasse… Les cartes relativement vastes laissent généralement une certaine liberté de manœuvre, on peut donc tenter plusieurs approches différentes sans se lasser trop vite. Il faut en moyenne entre trente minutes et une heure de jeu pour chacune des 30 missions incluses, sans compter le mode Escarmouche. Le multijoueur propose lui pas moins de 18 cartes et quatre modes de jeu, où peuvent s'affronter deux équipes de quatre joueurs. Excellente ambiance sonore, graphismes au top, bonne interface et bon level design, Codename : Panzers Phase One devient la nouvelle référence du genre.

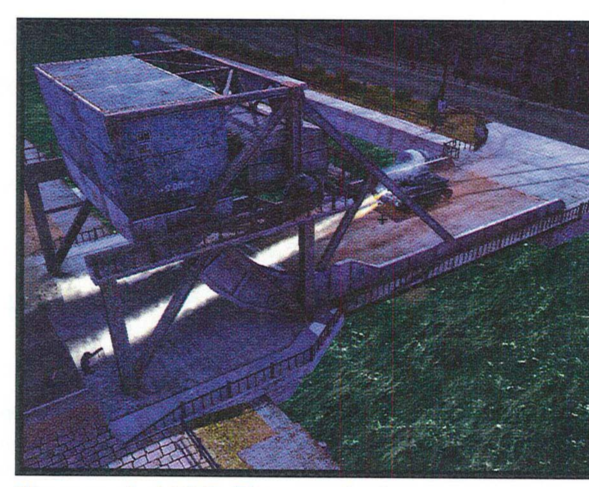


Atomic





Et maintenant jouons à cache-cache avec des snipers et un canon de 85 mm.



Si vous avez joué à Call of Duty, vous devriez reconnaître ce truc.

En Deux Mots

AMBIANCE EXCEPTIONNELLE ET RÉALISATION SOIGNÉE FONT DE CODENAME : PANZERS UNE RÉUSSITE INCONTESTABLE, MÊME SI CERTAINS REGRETTERONT LE RELATIF MANQUE D'IDÉES ORIGINALES. C'EST SURTOUT LA MEILLEURE SYNTHÈSE ACTUELLE DES CANONS DU GENRE, BIEN OPTIMISÉE ET SANS DÉFAUTS NI FAIBLESSES.

- \+ Du grand spectacle
- \+ Bonne durée de vie
- \+ Missions variées et intéressantes
- \+ Mode coopératif
- − I.A. très limitée
- − Les forêts et la météo n'ont aucune influence

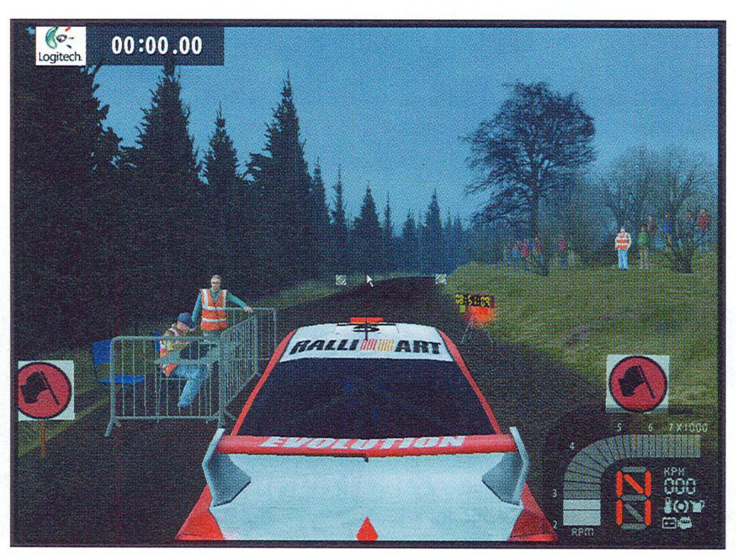
8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT

Richard Burns Rally

SIMULATION



Attention, il est possible de démarrer à n'importe quel moment. Mais quatre faux départs entraînent l'exclusion.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHZ, 256 MO DE RAM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR WARTHOG/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



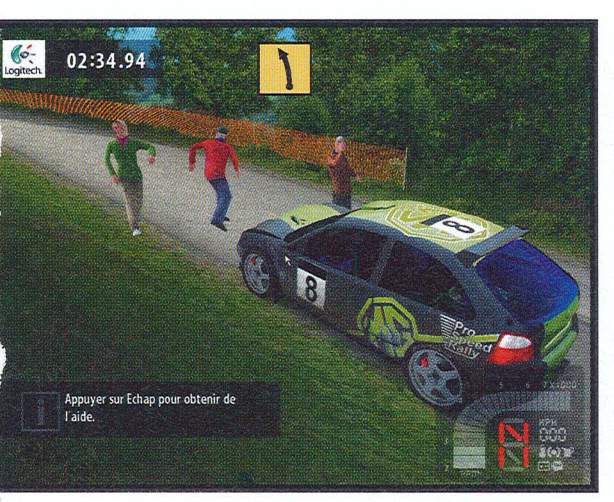
J'ai une méthode bien à moi pour couper la route et passer au-dessus des arbres. Bon, ça ne marche pas vraiment mais j'y travaille.

APRÈS AVOIR FAIT MANGER LA POUSSIÈRE À COLIN MCRAE EN LUI DÉMONTRANT MA SURPUISSANCE DE PILOTE VIRTUEL (ALORS COLIN, ELLE EST COMMENT LA DEUXIÈME PLACE DU PODIUM MMH ?), IL EST TEMPS POUR MOI DE CHANGER D'ADVERSAIRE. EN SELLE RICHARD, MONTRE-MOI CE QUE TU AS DANS LE VENTRE.

Alors que nous pensions la victoire assurée pour Colin McRae, les rétros de la Xsara nous montrent un concurrent déboulant à vive allure. Ce nouvel adversaire n'est autre qu'un certain Richard Burns, Champion du monde des Rallyes 2001. Pour se démarquer de la concurrence, il joue la carte de la simulation. Ici, le réalisme du pilotage prend le pas sur un moteur 3D quelque peu désuet. Les environnements et les modèles des véhicules sont loin derrière ceux présents dans Colin McRae 2004. À tel point qu'à la première course, on se hâte de revenir au menu principal pour vérifier que toutes les cases détails max ont bien été cochées. Pas de panique, ce n'est pas catastrophique pour autant. D'ailleurs on oublie rapidement cette différence visuelle dès que l'on prend le volant en main pour s'engager dans les différents modes de jeu présents. Il faut dire que côté durée de vie, il y a de quoi s'occuper. Il est possible de s'adonner au plaisir d'une simple course ou de participer à une saison de rallye en mode Débutant, Pro ou Champion, cela en réglant les dégâts du véhicule de manière plus ou moins réaliste. À vous de voir, selon vos goûts et vos envies. Quant au mode Défi, il permet d'affronter Richard Burns sur ses propres chronos. Tenter de battre le champion du monde 2001 est un bon entraînement mais j'espère que vous avez les nerfs solides. Il n'est pas mauvais le bougre… Mais vos victoires ne seront pas vaines car elles permettront de débloquer de nouveaux véhicules ou des spéciales. En revanche, pour le multi, c'est le strict minimum que l'on nous propose : 2 à 4 joueurs peuvent s'affronter sur une simple spéciale ou lors d'une saison de rallye en pilotant à tour de rôle sur le même ordinateur. Un peu léger…

Pilote, un métier, une passion

Avant d'entamer tous ces modes de jeu, il est impératif de faire un petit tour vers l'école de conduite. Cette dernière permet de se rafraîchir la mémoire en testant les différentes techniques de pilotage basiques et avancées. Mais ne croyez pas qu'un bref passage dans ce mode permet de prendre en main Richard Burns Rally. Pour ma



Le seul moyen pour remettre votre bolide dans le droit chemin après un accident est de demander de l'assistance.

part j'ai enchaîné les leçons sans difficulté, pourtant je me suis mordu les doigts dès les premières minutes en saison de rallye. Dès le démarrage je me suis pris une pénalité pour faux départ agrémentée d'un message m'avertissant que l'exclusion n'était pas loin en cas de récidive. Au premier faux pas qui m'a envoyé dans le décor, je cherchais frénétiquement la touche pour remettre le véhicule sur la route. Pas de ça ici, il faut ouvrir un menu et demander de l'assistance pour replacer le bolide sur la route. Motivé comme pas deux je continue ma course. Autre virage mal négocié et hop, la voiture pique du nez dans la rivière. Les dégâts sont importants mais je continue encore quelques kilomètres, avant de noyer le moteur. Impossible de recommencer la spéciale, il faut obligatoirement abandonner. Il ne reste alors que deux possibilités : recommencer complètement la saison ou continuer sans gagner de points. Je me suis vite rendu compte qu'il ne faut pas prendre Richard Burns Rally à la légère. En plus des conditions de rallye réalistes, le pilotage est vraiment pointu et demande de nombreuses heures de jeu avant d'être maîtrisé.

L'enfer du perfectionnisme

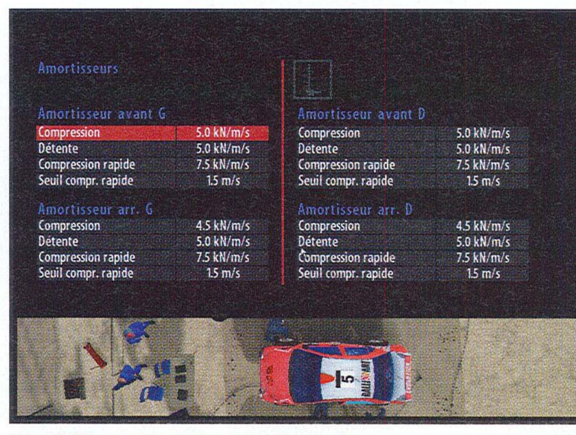
Malgré toutes les possibilités de pilotage, la difficulté réside dans une physique du véhicule mal gérée. Par moment, les voitures donnent l'impression d'être en carton. Au moindre choc contre le décor, le bolide se prend pour une boule de flipper. Dans certains cas, il se met à décoller pour enchaîner une dizaine de tonneaux. Certes, c'est spectaculaire mais pas très réaliste. En effet, une voiture qui fait des vrilles en l'air, puis atterrit sur ses quatre roues pour repartir de plus belle, c'est K2000. Ces chocs de l'espace sont largement dus à une mauvaise impression de vitesse. Lorsque l'on entame un virage à 100 km/h alors que l'on a la sensation de rouler à 40 km/h, ça n'aide pas. Il faut ajouter à cela des murs invisibles semés ici et là pour nous empêcher de passer. Tous ces défauts sont très éprouvants pour les nerfs et demandent un certain degré d'adaptation pour en faire abstraction. Mais il est vrai qu'une fois habitué, on prend un réel plaisir lors des courses. Surtout lorsque l'on négocie parfaitement un virage difficile ou lorsque l'on apprend que son principal concurrent a perdu du temps parce qu'un oiseau s'est posé délicatement sur son pare-brise. La marge de progression très difficile risque de rebuter le novice qui ne s'en sortira pas même en mode débutant. Le public visé par Richard Burns Rally est très clair : les perfectionnistes du pilotage qui désirent passer des heures sur le moindre réglage pour obtenir la trajectoire parfaite. Ceux-là prendront certainement leur pied alors que les autres peuvent d'ores et déjà se ruer sur la série des Colin McRae.

Cyd



Un peu de technique

Jouer à Richard Burns Rally dans des conditions visuelles optimales sans que de vilaines saccades n'entravent votre conduite est possible. Pour cela il faut opter pour un processeur cadencé à plus de 2 GHz et posséder pas moins de 512 Mo de RAM.



Des chiffres partout sur un tableau noir. Les réglages des voitures dans Richard Burns Rally nous rappellent nos cours de maths.



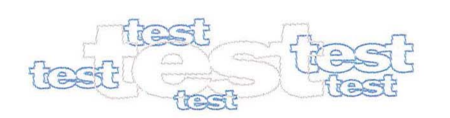
Les pistes enneigées sont toujours un moment de pur plaisir pour les nerfs. C'est là où mon paddle a appris à voler.

En Deux Mots

RICHARD BURNS RALLY S'ADRESSE À DES FOUS FURIEUX DU VOLANT QUI AIMENT PASSER DES HEURES À MAÎTRISER LA MOINDRE TRAJECTOIRE POUR ATTEINDRE LA PERFECTION ET LE MEILLEUR CHRONO DANS DES CONDITIONS RÉALISTES.

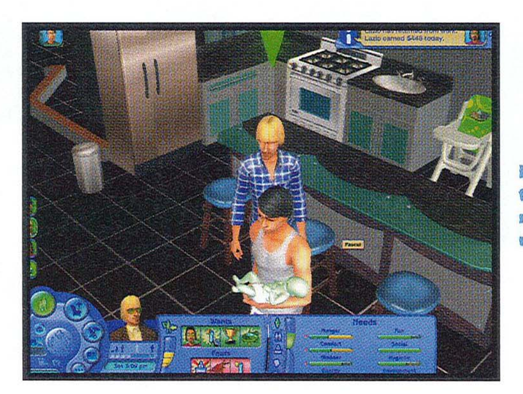
- \+ Sensation de pilotage
- \+ Durée de vie
- \+ Conditions réalistes
- − Physique de la voiture parfois très bizarre
- − Difficile à prendre en main

Note	Catégorie
7	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



The Sims 2









Laszlo se fait enlever par des extra-terrestres et c'est Pascal qui met au monde un petit vert. C'est vraiment une région étrange.

TOUT PUBLIC

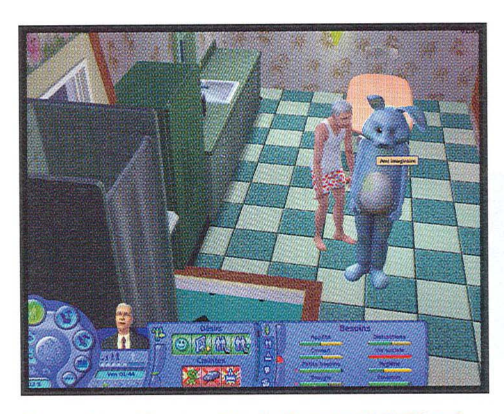
CONFIG MINIMUM **CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo T&L**
ÉDITEUR **Electronic Arts**
DÉVELOPPEUR **Maxis/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **en anglais dans la version testée**

DEPUIS LE LOFT PREMIER DU NOM, J'AVOUE PRENDRE UN CERTAIN PLAISIR CONDESCENDANT À REGARDER LES EFFORTS PATHÉTIQUES DES JEUNES EN QUÊTE DE CÉLÉBRITÉ. LES SIMS 2, À SA MANIÈRE, VA PEUT-ÊTRE ME PERMETTRE D'ÊTRE AUSSI MINABLE QUE LES PRODUCTEURS DE TÉLÉRÉALITÉ. C'EST TOUT CE QUE J'ESPÈRE, EN TOUT CAS.

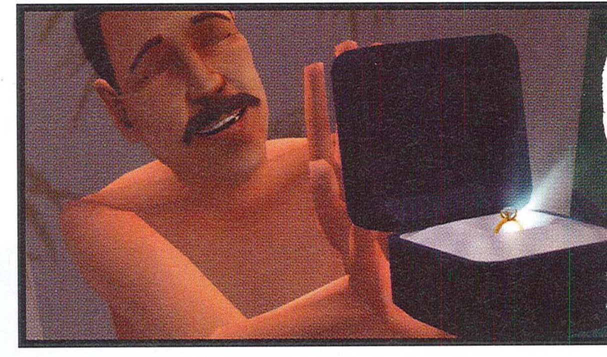
Plébiscité par les femmes, Les Sims 1 a également réussi à séduire un important public masculin. Sorti en février 2000, le jeu connaît un succès planétaire conforté par sept add-on. Comme on ne change pas une équipe qui gagne – surtout pas quand elle génère des montagnes de thunes – Les Sims 2 reprend les concepts de son grand frère. Pour résumer le concept, le jeu ne propose pas de campagne, d'objectif ou de mission. Votre seule préoccupation concerne le niveau de satisfaction de vos personnages. Pour le maximiser, il faut aménager leur maison de manière conviviale, leur permettre d'entretenir régulièrement des rapports sociaux mais aussi s'assurer qu'ils mangent bien et font bien dans leur caisse. Un croisement entre une maison de poupées et un Tamagotchi géant en 3D (ou une sorte de Little Computer People, si vous vous souvenez de l'époque 8 bits).

Le mystère du lapin bleu

Un Sims, c'est comme une plante verte exotique : fragile, sensible et un peu idiot. Comme c'est vous qui en avez la responsabilité, vous devez tout mettre en œuvre pour qu'il s'épanouisse le mieux possible. Tout en étant superficiellement autonomes, vos personnages nécessitent un micromanagement de tous les instants, sans quoi vous les verrez se faire à manger alors qu'ils ont surtout envie de se vider la vessie par exemple. Un peu idiot, je vous disais. Il faut donc constamment vérifier que leurs jauges de satisfaction de leurs besoins de base (appétit, confort, distraction, hygiène, vie sociale, petits besoins et environnement) plafonnent dans le vert. Dans le cas contraire, les conséquences sont vite désastreuses : un Sims qui ira se coucher très fatigué avec une hygiène un peu limite



On a retrouvé le conseiller de Georges W. Voilà qui explique un paquet de choses, je crois.



Certains passages, comme la demande de fiançailles en slip de Saddam, sont présentés sous forme de cinématiques.

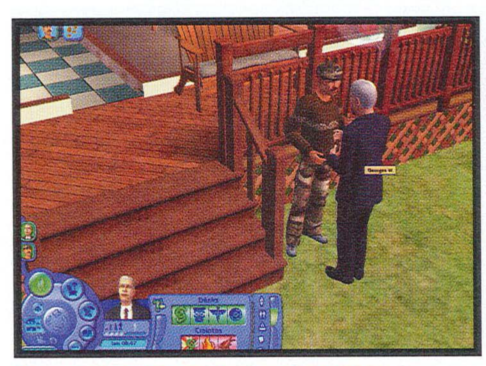
se réveillera avec une odeur nauséabonde le matin (matérialisée par un petit nuage vert peu ragoûtant). Le temps de remédier à cet odorant problème lui fera probablement sauter le petit-déjeuner. C'est donc dans un état d'esprit désastreux qu'il se rendra au travail où il risquera de se faire virer. C'est comme ça que Georges W. (voir screenshots) s'est retrouvé à discuter avec son nouvel ami imaginaire (un gros lapin bleu) puis à faire la manche dans la rue devant la maison (mais c'est une longue histoire). En plus en cas de matin difficile, il ne sert à rien de lui demander de faire la vaisselle à ce moment-là, le Sims a un caractère de cochon.

Crac-crac

En plus de leurs besoins de base, vos Sims ont maintenant des buts dans la vie. Certains rêvent d'être super populaires, d'autres très riches, de fonder une famille ou de connaître l'amour. Enfin, l'amour… Dans le monde particulier dans lequel ils évoluent, la société est très libérale et les mentalités totalement ouvertes. Tout le monde couche avec tout le monde (ou presque) : hommes et femmes, qu'ils soient mariés, fiancés ou célibataires, toutes les combinaisons sont possibles. Évidemment, si le mari dragouille dans le jacuzzi alors que sa femme n'est pas loin, il est bon pour une scène de ménage (même si l'instant d'avant madame était en train de se faire retourner au premier étage par un collègue de travail d'ailleurs). Quoi qu'il en soit, si vous souhaitez obtenir le meilleur de vos personnages vous devez laisser la morale puritaine et les bonnes mœurs de côté puisque certaines de leurs aspirations seront justement de coucher – pardon, de faire crac-crac, pour paraphraser le jeu – avec trois, cinq ou huit Sims différents ou d'être simultanément amoureux de plusieurs d'entre eux.

TIPS JEU

Pour obtenir un jeu plus fluide, mettez à jour vos pilotes d'affichage et DirectX. Prévoyez de la place sur le disque dur où se trouve le dossier « Mes Documents », Les Sims 2 est très gourmand. On se retrouve avec quelques centaines de Mo de sauvegardes en un rien de temps dans ce folder.



Georges W. et Saddam Dumbass emménagent ensemble pour tenter de régler leurs petits différends.

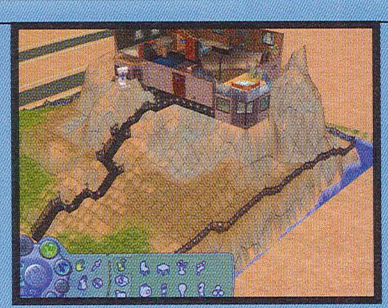
Je vous laisse imaginer le bordel que ça donne quand le joueur, un tant soit peu pervers, fait emménager les coucheurs les plus invétérés dans la même maison. D'ailleurs, quand on se retrouve avec une maisonnée de plus de quatre individus on commence à peiner sur le micromanagement de tout ce beau monde : « Bon, Claude va aux toilettes, pendant que Laszlo prend sa douche, Marjolaine, tu sers le dîner, et t'iras aux W.C. après Claude qui ira à son tour se doucher pendant que Laszlo mangera… ». Et je ne vous parle même pas de la gestion des crises, jalousies et autres rancœurs qui ne manqueront pas de se développer si vous n'y prenez pas garde (ou si vous les occasionnez volontairement). En effet, Les Sims ont de la mémoire et se souviendront de ce qui leur est arrivé, en mal ou en bien.

Les enfants du démon

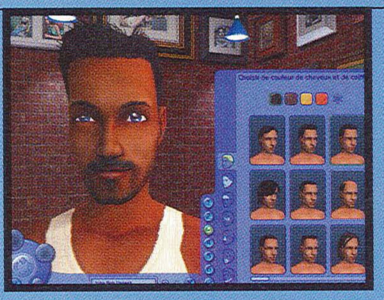
Quand deux Sims s'entendent suffisamment bien, ils peuvent faire un enfant (ou en adopter un pour les couples gay). J'en profite pour vous mettre en garde : si dans votre vie privée vous envisagez de faire un gamin, cette expérience dans le jeu risque de complètement vous démoraliser. En effet, vous découvrirez à quel point c'est fatigant et dangereux pour le couple. Outre le fait qu'il faut s'occuper du nain en lui donnant le biberon, en lui changeant ses couches sales et en tentant de lui apprendre à marcher ou à faire sur le pot, vous

Les éditeurs

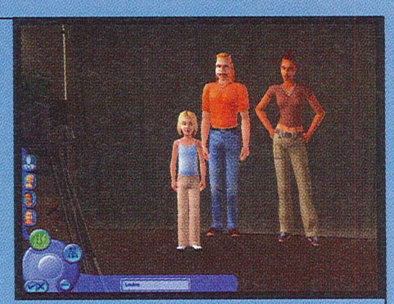
Plusieurs éditeurs mettront votre créativité à l'épreuve. Et si vous êtes fier de vos créations, direction Internet pour que la masse de fainéants en profite. D'ailleurs, si vous préférez vous la couler douce, attendez que des gars motivés fassent le boulot à votre place.



L'éditeur de régions permet… d'éditer des régions, bravo. Cela concerne aussi bien les espaces communautaires où vos Sims peuvent faire des rencontres et quelques courses, que les maisons dans lesquelles les familles emménageront.



Le body shop sert à personnaliser l'apparence physique de vos Sims : couleur de peau, des yeux, tatouages, coupe de cheveux, maquillage ou vêtements. Attention cependant, il n'est pas franchement possible d'influer sur leur physique. Il n'y a toujours que le choix entre maigre et gros à taille fixe.



L'éditeur de famille est utilisé pour réunir plusieurs Sims dans une même famille et générer les relations qui les lient : parents, colocataires, mari et femme.



Les régions livrées avec le jeu

Montsimpa : Région originelle du premier Les Sims, elle est habitée par de nombreuses familles reliées entre elles par un étroit filet relationnel digne de Santa Barbara (autrement dit, tout le monde couche avec tout le monde). Attention à qui vous séduisez, il parait que les gens sont jaloux dans le coin.

Veronaville : Cette région est fortement inspirée de Roméo et Juliette : deux familles ancestrales (les Capp et les Monty) se vouent une haine séculaire. À l'exception des deux rejetons qui sont tombés amoureux l'un de l'autre. Peut-être qu'il sera possible de réconcilier les familles grâce à eux (ou de pousser les deux au suicide).

Zarbville : Peuplée de gens suffisamment étranges pour ne pas faire mauvaise figure dans un épisode gratiné de X-Files (je pense notamment à ce charmant garçon à la peau vert pâle répondant au nom de « Agent Polonisateur 9 »), Zarbville n'attend qu'une chose : vos Sims les plus barrés.

Un peu de technique

Bon, je suppose que vous avez tous mis à niveau vos PC pour préparer l'arrivée de Doom 3 et Half-Life 2. Vous avez bien fait. Les Sims 2 est particulièrement gourmand en mémoire et le moteur 3D peine à afficher des terrains un peu complexes dès lors qu'une piscine est creusée. Si vous êtes toujours à 512 Mo de RAM, pensez à passer à un gigaoctet, ça ne fera pas de mal.



Et voilà, c'était pourtant pas compliqué de régler les crises internationales. Un gros câlin et on n'en parle plus.

Quand les personnages veulent se faire un câlin, ils posent les objets par terre. Et parfois les enfants aussi. Parents indignes.



Un emploi de vendeur à la sauvette ? Voilà qui convient parfaitement à Georges.

devez malgré tout trouver du temps pour que vos Sims continuent d'être heureux et s'accomplissent dans leur vie de couple (comprendre « crac-crac »). La nounou peut sembler être une bonne solution mais le nouveau-né risque de se sentir abandonné par ses parents et n'aura pas une croissance idéale (vous sentez l'engrenage dans lequel on met le doigt en jouant à ce jeu ?). Si le rejeton a vu le jour par les voies traditionnelles il empruntera un peu du patrimoine génétique de ses parents. Comme les vrais, il aura le nez de sa mère, le front de son père et les yeux de tata Michèle. Maxis a trouvé là une excellente idée : accompagner les Sims de la naissance à la mort renouvelle régulièrement le gameplay et évite de tomber dans une ennuyante répétitivité. De plus, vos personnages peuvent mourir connement, d'un accident par exemple. La Grande Faucheuse en personne viendra alors emmener le défunt dans un monde meilleur, sauf si une des personnes présentes dans la maison intercède en sa faveur. La Mort pourra alors se montrer clémente et repartir les mains vides.

Direct X 9.0c

Le moteur graphique a été totalement refait et passe à la 3D pour l'occasion. Ouf, il était temps. L'éditeur de maison profite également de ce lifting et autorise plus de fantaisie, notamment dans l'architecture intérieure. Le niveau de détail général a été revu à la hausse. Les Sims montrent leurs sentiments grâce à de nombreuses expressions faciales plutôt réussies. Avec ses concepts simples mais bien rodés, Les Sims 2 a réussi à me convaincre alors que le premier ne m'avait pas transcendé.
Si comme moi vous avez une tendance sadique, vous prendrez votre pied en créant des situations idylliques puis en introduisant des tonnes de sable dans les rouages du bonheur de vos souffre-douleur. Si au contraire vous avez un bon fond, vous vous éclaterez en cherchant à maximiser les réussites pour vos Sims. Mon plus gros reproche vient du catalogue d'objets et de décors, qui semble bien vide à côté du premier opus doté de toutes ses extensions. Remarquez, il serait surprenant que Maxis ne sorte pas rapidement des add-on en rafales qui viendront combler ces manques. Ça se soigne, une montagne de brouzoufs.

Bishop

En Deux Mots

Les Sims 2, c'est comme Les Sims 1, mais en deux fois mieux. Plus joli, plus complet, il ne lui manque que peu de choses pour séduire potentiellement tous les joueurs. Si vous n'étiez pas fan mais que vous vous passionnez pour la téléréalité vous y trouverez sûrement votre compte.

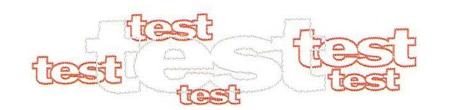
7 TECHNIQUE

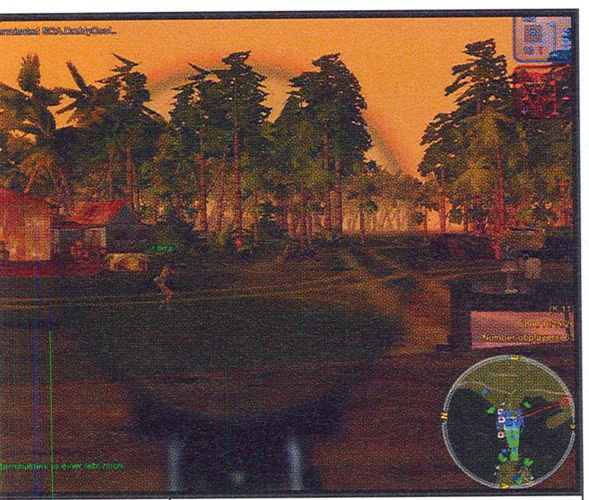
7 ARTISTIQUE



INTÉRÊT

+ La morale ? Quelle morale ?
+ Généalogie
− Un peu vide pour le moment
− Musiques d'ascenseur





Vous serez très précis si vous utilisez les organes de visée des armes. On reconnait ici la lunette point rouge d'un M4.

Joint Operations : Typhoon Rising

ÉTRIPAGE ENTRE AMIS



UNE ÎLE PARADISIAQUE AU CŒUR DE L'ARCHIPEL D'INDONÉSIE. CENT CINQUANTE CÉLIBATAIRES VENUS DE TOUS LES PAYS. ILS SONT DIVISÉS EN DEUX GROUPES ET SONT PRÊTS À TOUT POUR ÉLIMINER LEURS ADVERSAIRES : SERAIT-CE ENFIN LE DIGNE SUCCESSEUR DE KOH LANTA ? RATÉ ! IL S'AGIT DU NOUVEAU JEU DE NOVALOGIC.

Depuis 1998, nous nous étions habitués à voir Novalogic sortir chaque année un nouvel épisode de Delta Force : des jeux médiocres destinés avant tout aux aficionados de l'armée américaine. Pas étonnant que les autres membres de la rédac m'aient regardé de travers quand je me suis porté volontaire pour tester Joint Operations : Typhoon Rising. Et pourtant… Cette fois-ci, Novalogic a pris son courage à deux mains et s'est lancé dans un projet ambitieux visant à détrôner Battlefield 1942 en réalisant un jeu multijoueur capable d'accueillir jusqu'à cent cinquante joueurs par serveur. Aucun doute n'est possible, Typhoon Rising est tout sauf le sixième épisode de Delta Force.

Plages tropicales et guerre civile

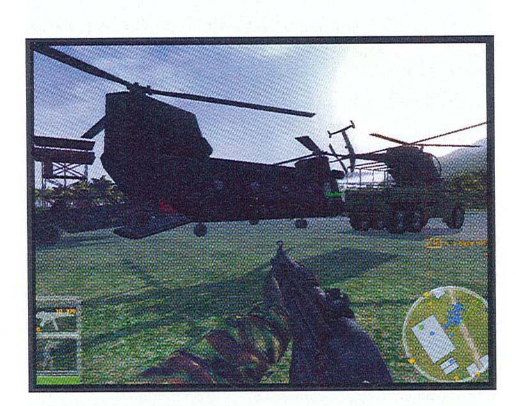
L'action se déroule en République d'Indonésie, un archipel composé de plus de 13 500 îles sur 5 000 km d'ouest en est. La forte activité volcanique et sismique a formé des reliefs accidentés où s'étendent de vastes forêts tropicales. Nous sommes en 2010, les vagues successives de peuplement ont donné lieu à une mosaïque de groupes ethniques qui ont décidé d'un commun accord qu'il serait plus rigolo de mettre le pays à feu et à sang plutôt que de cohabiter paisiblement. Ne voulant pas manquer la fête, les pays de l'ONU ont envoyé leurs troupes sur place, bien décidés à rentabiliser leur équipement militaire. Personne ne sait au juste pour quoi il se bat et pour être honnête, tout le monde s'en fiche.
Les développeurs ont su tirer parti de la variété de l'environnement en concevant les cartes du jeu. La diversité des paysages n'a pas qu'un intérêt esthétique, elle influe aussi sur les tactiques que vous aurez à suivre : on ne prend pas d'assaut de la même façon un bunker installé sur la plage d'une île déserte ou un village situé au milieu des rizières. Les vingt cartes possèdent chacune leur propre personnalité et confèrent au jeu une grande diversité d'action.

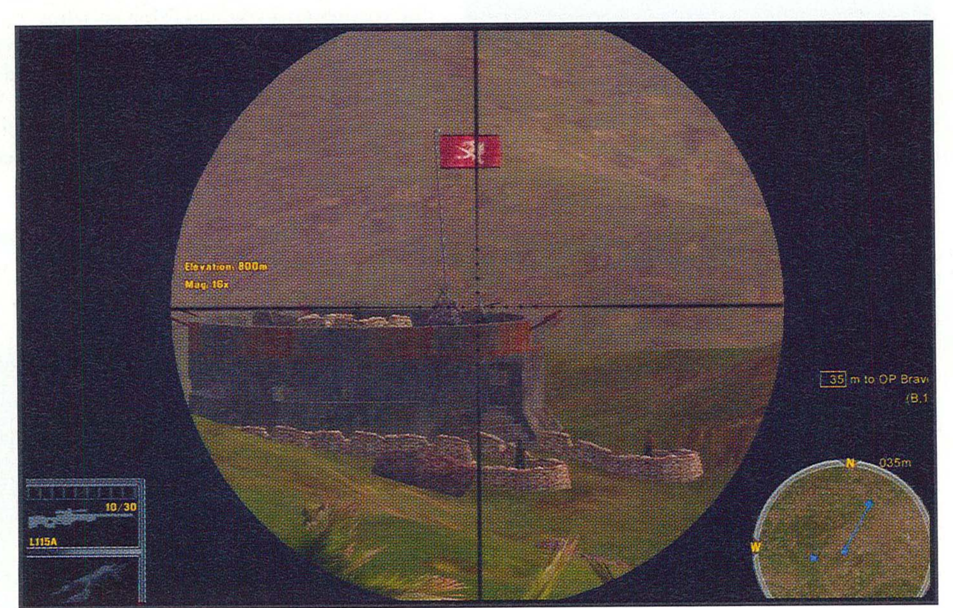




TOUT PUBLIC · INTERNET 150 · LOCAL IP/IPX 150

Config minimum CPU 1,4 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
Éditeur Ubi Soft
Développeur Novalogic/États-Unis
Texte et voix en anglais dans la version





À cette distance, il faut plus d'une seconde pour que la balle atteigne sa cible. Pour une fois, le snipe nécessite un certain talent.

Cent cinquante par serveur, l'orgie vidéo-ludique

Joint Ops n'est pas seulement capable d'héberger des parties à cent cinquante joueurs, il est conçu pour. Les cartes de plus de 50 km² sont taillées pour accueillir tout ce petit monde et le Netcode est d'une qualité inespérée.
Les véhicules sont à la démesure du jeu : l'hélicoptère Chinook peut transporter une Jeep et une vingtaine de fantassins tandis que les aéroglisseurs géants embarquent jusqu'à huit APC chargés chacun de huit hommes. Même s'il est rare de trouver des joueurs suffisamment disciplinés pour organiser

Souci du détail

Novalogic a implémenté une multitude de petits éléments qui apportent de la crédibilité au jeu. Vous apprécierez tout particulièrement le souffle des hélicoptères quand ils survolent une étendue d'eau ou la distorsion de l'air due à la chaleur au-dessus de leurs turbines. Une attention toute particulière a été apportée au sniping : il est nécessaire de régler la hausse de combat en fonction de la distance de votre cible puis de prendre en compte le temps que mettra votre projectile pour atteindre sa cible. Tout comme Operation Flashpoint, Joint Ops simule le passage du jour et de la nuit en accéléré, ce qui permet de lancer des assauts héliportés avec le soleil dans le dos ou de profiter de l'obscurité pour ramper jusqu'aux positions ennemies.

Les aéroglisseurs géants embarquent jusqu'à huit APC.

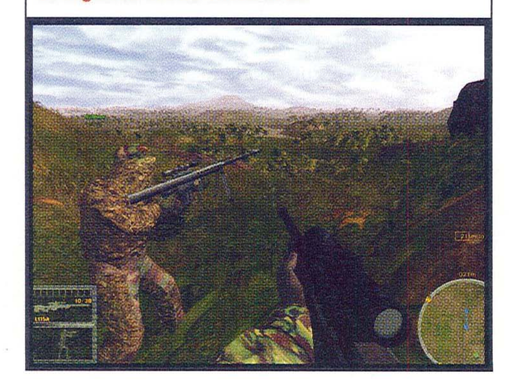




On a organisé une grande vente de véhicules d'occasion sur le parking du centre commercial.

un débarquement à l'aide de ces mastodontes, il est en revanche courant de réussir une attaque héliportée à plus de dix. Contrairement aux véhicules de Battlefield : Vietnam, ceux de Joint Ops sont avant tout des transporteurs de troupes et leurs capacités offensives restent limitées. Si vous êtes fan du dogfight ou du combat de chars, passez votre chemin. Le comportement physique des véhicules se limite à sa plus simple expression : ils se pilotent tous avec quatre touches si bien que n'importe quel débutant peut sauter dans un hélicoptère de quinze tonnes et l'emmener à bon port. L'avantage, c'est que Typhoon Rising se concentre sur les combats d'infanterie et la taille des cartes force les joueurs à utiliser les moyens de transport pour se déplacer. On se retrouve donc tout naturellement à bord d'un hélicoptère en compagnie de neuf autres soldats pour lancer une attaque groupée.

Un grand choix de tenues vous est proposé. Pour le snipe, la tenue la plus discrète reste le déguisement de Chewbacca.

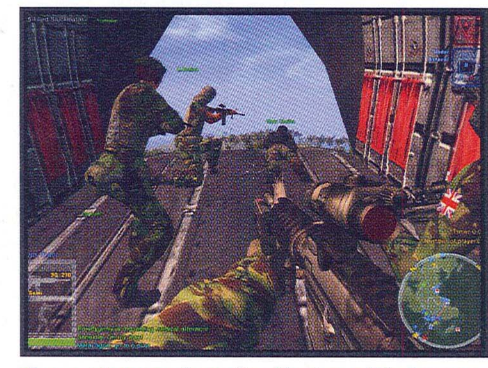


Seul dans mon APC, je défends la base pendant que le Chinook débarque un 4x4.



Pour l'action, suivez la flèche

Le principal mode de jeu de Joint Ops se nomme Advance and Secure. Comme son nom l'indique, chaque équipe tente de capturer des points stratégiques de la carte afin d'avancer vers la base ennemie. La ligne de front s'éloigne donc petit à petit de votre Q.G. où se trouvent vos véhicules les plus puissants ce qui tend à équilibrer le match et à rendre la victoire finale très difficile à remporter. Les batailles se concentrent généralement sur deux points où les combats atteignent une rare intensité. Il est courant de voir une vingtaine de joueurs s'agglutiner sur une zone d'à peine trente mètres de diamètre. N'allez pas croire pour autant que le gameplay soit rapide



Si vous n'avez pas le vertige, il est possible de vous placer à l'arrière des hélicoptères pour tirer au sol.





Un peu de technique

Joint Ops utilise l'antique moteur 3D de Comanche 4. Bien qu'il date de plus de trois ans, la multitude d'améliorations qui lui ont été apportées offre à présent une qualité graphique tout à fait honorable. Les paysages s'étendent sur un kilomètre où s'affichent des centaines d'arbres, des bâtiments, des véhicules et une pelletée de joueurs. Attention car même si le jeu peut se contenter d'un modeste 1,4 GHz, mon P4 2,8 GHz et sa Radeon 9800 Pro suffisent tout juste à le faire tourner une fois les détails poussés au maximum.



Avec son monstrueux rotor à huit pales, le HALO est l'hélicoptère le plus puissant au monde.

Une ou deux balles suffisent à vous faire mordre la poussière.

et violent : par certains côtés, Joint Ops rappelle Raven Shield ou Ghost Recon. Une ou deux balles suffisent à vous faire mordre la poussière et la précision des armes permet d'abattre une cible à plus de cent mètres avec un simple AK47. Il vous faudra jouer de fourberie pour approcher de votre cible : ramper, observer à l'aide des jumelles, contourner pour prendre l'ennemi à revers, attendre patiemment que vos cibles se mettent à découvert pour les éliminer puis saisir l'occasion et progresser, doucement, méthodiquement. Dans les autres FPS, les hautes herbes n'aident pas au camouflage car, pour préserver un framerate élevé, elles ne s'affichent pas chez les joueurs situés loin de vous. Pour contourner le problème, Novalogic a eu l'idée géniale de recouvrir les joueurs d'une texture identique au sol quand ils rampent dans la végétation et que celle-ci ne s'affiche pas. Les possibilités d'infiltration sont telles qu'il n'est pas rare de se faire marcher dessus par un joueur adverse qui ne vous avait pas vu.

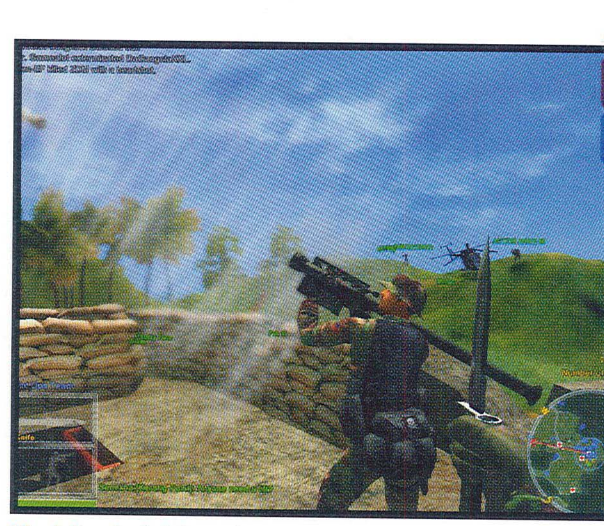
L'enfer, c'est les autres

Comme dans tous les jeux multijoueur un peu complexes, les principales qualités de Joint Ops se transforment en défauts dès que vous tombez sur un serveur rempli d'imbéciles. Entre les bleus qui tournent en rond comme des poulets décapités et les téméraires qui tentent de faire atterrir un hélicoptère chargé à bloc sur le toit du bunker ennemi, vous aurez souvent l'impression d'être le seul du serveur à savoir jouer. Heureusement, la communauté est assez mature, il y a très peu de teamkillers et grâce aux tutoriaux et aux missions jouables en mode Coopératif, nous pouvons déjà constater une amélioration du niveau des joueurs. Novalogic a tout intérêt à accorder une augmentation au chef de projet qui a mené à bien le développement de Joint Ops. En capitalisant sur le gameplay moisi de Delta Force : Black Hawk Down et son vieux moteur 3D, il a réussi à sortir en un temps record un jeu multijoueur beau et innovant qui rivalise sans peine avec Battlefield : Vietnam. Joint Ops n'est pas exempt de défauts, mais vous les oublierez bien vite quand vous vous retrouverez à bord d'un hélicoptère en compagnie de neuf soldats, regardant défiler la cime des arbres quelques mètres sous vos pieds en attendant d'être largué au milieu de la jungle pour monter à l'assaut des positions adverses.

Dr.Loser

Suivi du jeu

Joint Ops bénéficie actuellement d'un excellent suivi de la part des développeurs. La plupart des problèmes dont vous pourriez souffrir en essayant la démo ont depuis été corrigés : les véhicules résistent beaucoup mieux aux balles, les snipers sont plus faciles à repérer grâce à la mini-map et aux balles traçantes, les physiques des véhicules terrestres ont été améliorées, etc. De plus, Punkbuster a été intégré au jeu de façon parfaitement transparente ce qui devrait éliminer des serveurs la majorité des tricheurs.



L'ingénieur équipé de son lance-missiles Stinger est la terreur des pilotes ennemis.

En Deux Mots

Joint Operations : Typhoon Rising est le seul FPS permettant de participer à des batailles de cent cinquante joueurs où le teamplay s'organise tout naturellement grâce à la conception des véhicules et du mode de jeu Advance & Secure. Si vous vous lassez de Battlefield 1942, que vous en avez marre des parties de Counter-Strike à dix joueurs ou que vous avez cessé d'attendre un hypothétique patch pour Söldner, alors il est temps de grossir les rangs des milliers de joueurs de Joint Operations : Typhoon Rising.

- \+ Des batailles épiques à cent cinquante joueurs par serveur
- \+ Un Netcode qui tient la charge sans broncher
- \+ Un gameplay riche et bien équilibré
- − Marcher deux minutes puis mourir en deux secondes peut s'avérer frustrant
- − Comportement des véhicules un peu simpliste

8 TECHNIQUE

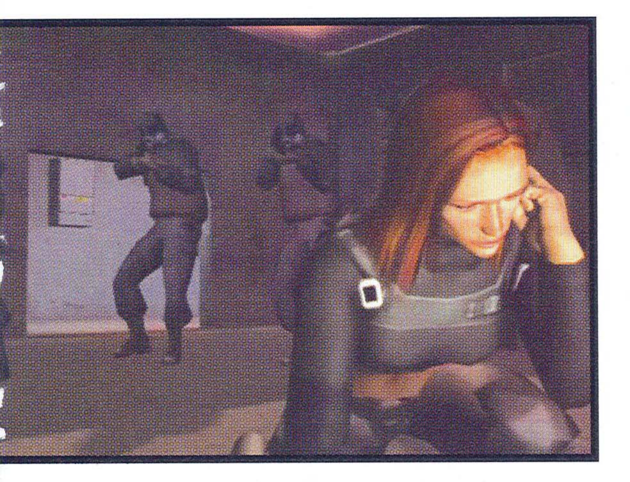
7 ARTISTIQUE

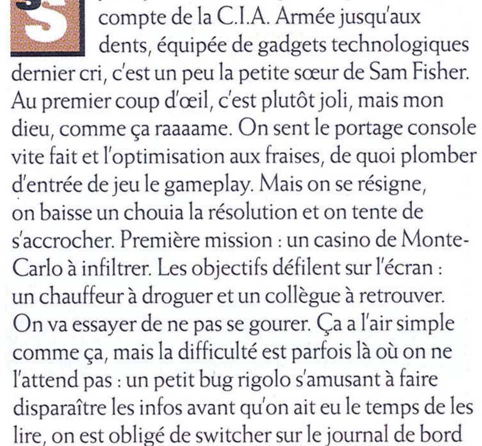
7 INTÉRÊT

Un peu de technique

Attention : grosse config requise. Sur mon XP 1800 de test, avec une GeForce 4 dans le ventre, même en 800x600, le jeu se traîne lamentablement. Tablez plutôt sur un PC dernier cri (P4 et Radeon X800) pour pouvoir jouer dans des conditions agréables. Au secours…

« Derrière toi ! Un singe à trois têtes ! »



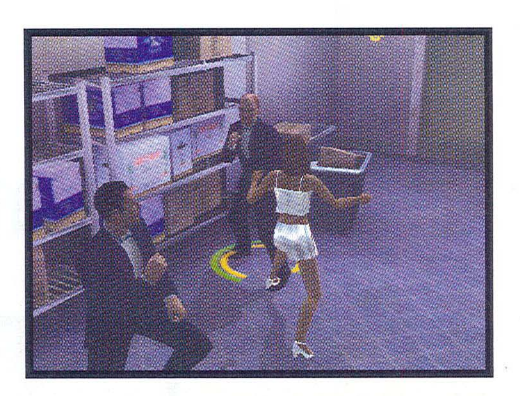


Sydney Bristow est espionne pour le compte de la C.I.A. Armée jusqu'aux dents, équipée de gadgets technologiques dernier cri, c'est un peu la petite sœur de Sam Fisher. Au premier coup d'œil, c'est plutôt joli, mais mon dieu, comme ça raaaame. On sent le portage console vite fait et l'optimisation aux fraises, de quoi plomber d'entrée de jeu le gameplay. Mais on se résigne, on baisse un chouia la résolution et on tente de s'accrocher. Première mission : un casino de Monte-Carlo à infiltrer. Les objectifs défilent sur l'écran : un chauffeur à droguer et un collègue à retrouver. On va essayer de ne pas se gourer. Ça a l'air simple comme ça, mais la difficulté est parfois là où on ne l'attend pas : un petit bug rigolo s'amusant à faire disparaître les infos avant qu'on ait eu le temps de les lire, on est obligé de switcher sur le journal de bord pour être certain de n'avoir rien loupé. Et comme les réactions de l'interface sont un peu imprévisibles, ça ne facilite pas le boulot. On appuie sur ESC avec



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 3D 32 Mo
ÉDITEUR Acclaim Entertainment
DÉVELOPPEUR Acclaim Entertainment/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



Alias

PETITE SŒUR (UN PEU BLONDE) DE SAM FISHER

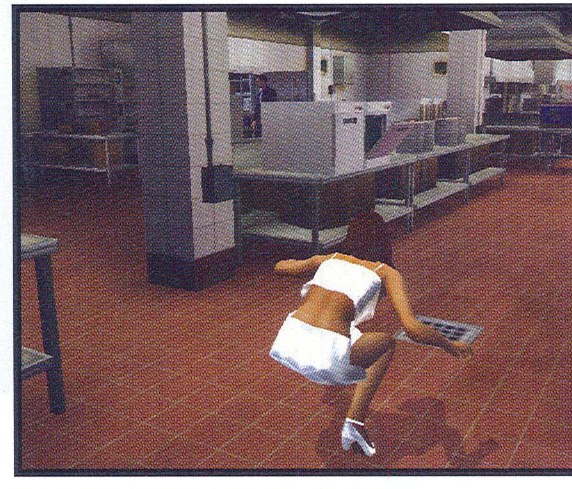
UNE HÉROÏNE SEXY, QUI DISTRIBUE ALLÈGREMENT LES COUPS DE SAVATE, GRIMPE AUX MURS, DÉPLACE DES CAISSES, ACTIONNE DES LEVIERS, LE TOUT DANS UNE COMBINAISON MOULANTE QUI POUTRE. VOUS PENSEZ AU DERNIER TOMB RAIDER ? ERREUR : C'EST ENCORE PIRE.

énervement pour tenter de revenir au jeu et on se retrouve coincé en boucle entre deux sous-menus. Forcément, ça agace.



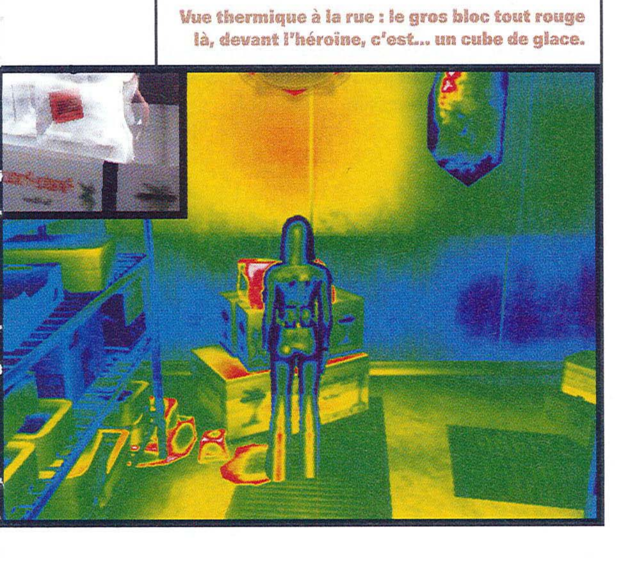
Vous l'avez testé avant de le sortir ? Ces petits soucis d'ergonomie au niveau de l'interface sont malheureusement révélateurs du bâclage général du titre. Les algorithmes qui gèrent le positionnement des caméras carburent aux drogues dures. L'avantage, c'est que pendant les combats, on peut sans problème reclasser sa collection de timbres de la main droite, pendant que la gauche appuie frénétiquement sur la barre d'espace pour distribuer les coups dans la plus grande confusion. J'ose à peine vous parler de l'interaction avec le décor. Il m'aura fallu une bonne heure de patience et de zénitude pour piger que si Sydney refusait de grimper sur une caisse, c'était tout bêtement parce que je ne la positionnais pas au bon endroit, au pixel près. Il ne m'aura par contre fallu que quelques secondes pour envoyer la boîte de jeu au fond de la poubelle, de l'autre côté de la rédac. Au pixel près aussi. Comme quoi, en cherchant bien, il peut être fun ce jeu, même si ça fait un peu cher le dunk dans la poubelle.

Faskil



Un talent inné pour se fondre dans le décor.

Vue thermique à la rue : le gros bloc tout rouge là, devant l'héroïne, c'est… un cube de glace.



En Deux Mots

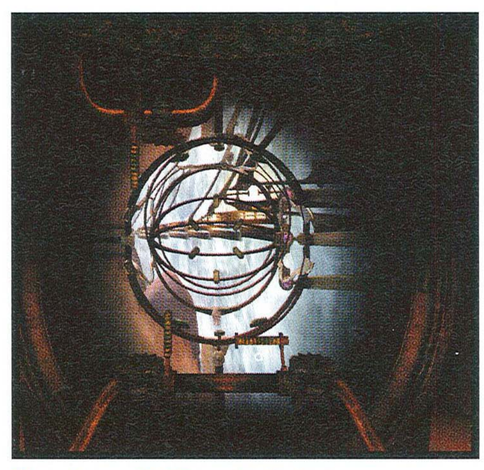
Alias n'est pas mauvais, il est consternant : linéaire comme une autoroute à péage, maniable comme un trente tonnes après deux litres de Grimbergen et finalement aussi passionnant qu'un téléfilm M6. Le message d'Acclaim est clair : sortez et profitez du soleil.

- \+ Sydney Bristow est (parfois) en petite tenue
- \+ Les cinématiques sont sympas
- − Maniabilité catastrophique
- − Dirigiste et linéaire
- − Les caméras qui font n'importe quoi



1 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

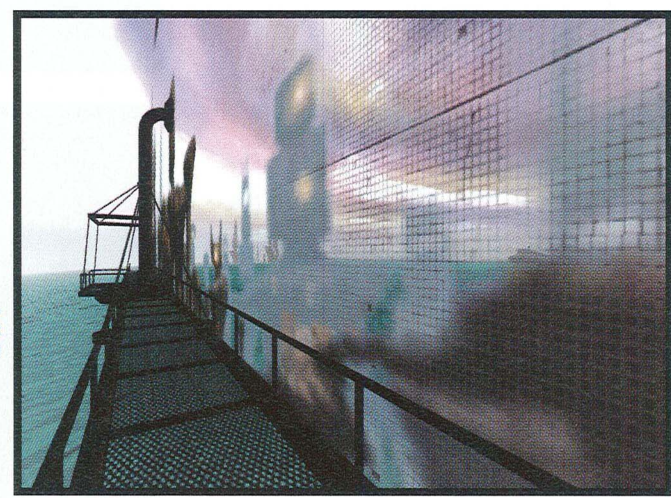
LES VOYAGES DE PRESSE, C'EST FUN MAIS ÇA FATIGUE. J'ÉTAIS DONC BIEN CONTENT DE ME POSER POUR TESTER CE PETIT ADD-ON D'URU QUI M'AVAIT L'AIR BIEN SYMPA. MALHEUREUSEMENT, JE DOIS ÊTRE MAUDIT, LES ÉNIGMES SONT PRESQUE AUSSI PASSIONNANTES QUE DIX HEURES D'AVION. MERDALORS !



Chouette, un ride ! Bon celui-là plante assez souvent, faites gaffe.

URU : The Path of the Shell

PUZZLES BUREAUCRATIQUES

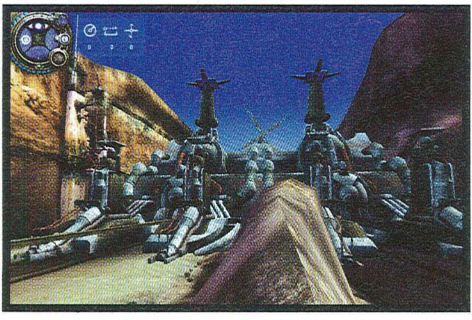


L'envers du décor. De loin c'était pourtant très convaincant !



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo**
ÉDITEUR **Ubi Soft**
DÉVELOPPEUR **Cyan Worlds/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **en français**



Barrage ou station d'épuration ? Aucune idée. En tout cas, c'est impressionnant.

Le voyage dans la civilisation D'ni continue avec deux épisodes assez différents. To D'ni nous permet de découvrir la caverne-cité, grandiose vestige d'une vie prospère. Le jeu nous demande d'activer le Grand Zéro, une machine importante au cœur de la ville. Pour cela il faut récupérer plusieurs marqueurs disséminés un peu partout dans les rues et les bâtiments. Ceux qui ont déjà téléchargé cette extension gratuite seront probablement d'accord si je dis que cette tâche n'est pas très folichonne. En revanche, on y trouve des journaux personnels relatant les craintes et les déceptions des membres du comité de restauration D'ni, qui ne pourront pas ouvrir les Âges aux explorateurs. C'est en fait l'histoire des développeurs forcés à abandonner URU live qui nous est contée là de manière très touchante.

Une coquille dure, mais vide

Le Chemin du Coquillage est déjà plus agréable à découvrir. Il offre deux Âges complets que l'on aborde avec émerveillement : les décors magnifiques, les machines étonnantes propres à l'univers d'URU sont au rendez-vous. De même, on accroche facilement à l'histoire de ce D'ni qui détourna une importante prophétie à son profit, en se faisant passer pour l'élu. Nous voilà donc partis, observant chaque détail, photographiant chaque indice. Car URU est un jeu de logique et d'observation, pas un marathon fastidieux ! Ah si, tiens ? Je croyais que non pourtant, mais cet add-on repose décidément trop sur des artifices de gameplay fatigants. Prenez cet Âge divisé en quatre parties, situées chacune à une époque différente. Il n'y a pas vraiment de puzzles… L'Âge en entier est un puzzle ! Il faut en sortir au bon endroit, y revenir par un marqueur que l'on a activé, repartir par une image qui va faire évoluer le temps, trouver un autre marqueur, ressortir, rentrer, sortir, entrer, stop pitié !
Le deuxième Âge est plus linéaire et moins prise de tête, mais certaines énigmes demandent des attentes de quinze minutes à ne rien faire du tout. Je comprends que la patience soit une vertu, mais j'ai déjà donné quand j'étais à l'ANPE, merci.
Au final, ça sent la rallonge de temps de jeu abusée tout ça…

Un peu de technique

Pas de grosse avancée technique fournie avec cet add-on. Au contraire, certaines textures commencent à faire vieillottes. Si vous faites tourner l'original, alors vous n'aurez aucun problème avec celui-ci.

Déçu, déçu, déçu…

C'est dommage, car la Voie de la Bernacle possède une ambiance très agréable, avec de nombreuses infos sur les D'ni, leur histoire et leur religion. Il y a même une surprise en chemin ! Un petit saut par… O.K., pas de spoiler. Techniquement, le joueur peut à présent nager, mais les contrôles sont toujours un peu pénibles. Vu le nombre d'allers-retours que le jeu nous oblige à faire, ça calme. À vous de voir. Si vous êtes branché exploration et scénar, les 30 euros ne seront pas perdus. Si seules les énigmes vous intéressent… bof, bof.

Fumble

En Deux Mots

URU : THE PATH OF THE SHELL FORCE UN PETIT PEU SUR SES MÉCANISMES DE JEU POUR CRÉER DES PUZZLES QUI SEMBLENT ORIGINAUX. EN FAIT, LEURS PRINCIPES SONT RAPIDES À COMPRENDRE, MAIS LONGS À RÉSOUDRE. AU MIEUX, ILS DONNENT LARGEMENT LE TEMPS DE PROFITER DU DÉCOR.

- + L'immersion
- + Le scénario
- + Les graphismes
- − Des puzzles poussifs
- − Manque d'animations
- − Et toujours les contrôles…

Note	Catégorie
6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

Mashed

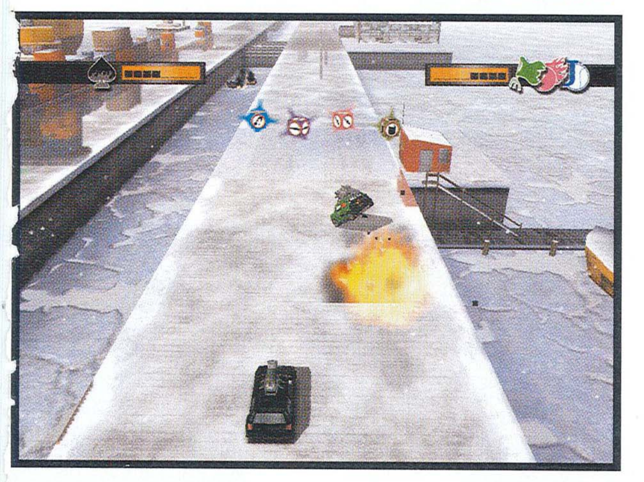
MICROMACHINE RAT

ÇA FAIT LONGTEMPS QUE J'ATTENDS UN PETIT JEU BIEN FUN À JOUER À PLUSIEURS. LE GENRE DE TITRE À LA MARIO KART GRÂCE AUQUEL ON PASSE LA SOIRÉE À INSULTER SES AMIS TOUT EN REPARTANT AVEC LE SOURIRE. J'ATTENDS TOUJOURS DU RESTE...

Un peu de technique

Techniquement, on est au niveau des pâquerettes. Mashed aurait pu passer pour être à la pointe de la technologie il y a deux ans. L'avantage, c'est que vu la tronche des graphismes, vous pouvez faire tourner ce titre sur pratiquement n'importe quel PC muni d'une carte graphique de moins de trois ans. Super hein ?

Oh pardon, je nettoyais mon mortier et le coup est parti tout seul.

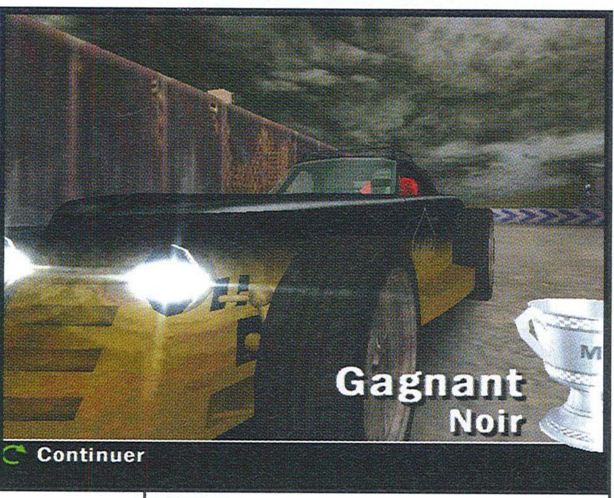


Le principe de Mashed est super simple : vous pilotez une petite voiture sur un circuit fermé. À côté de vous, vos adversaires vont tenter d'arriver premier à votre place. Pour les en empêcher, vous ramassez sur la route des bonus sous forme de missiles, lance-flammes et autres mines. Au final, des heures de fun. Bon, ça, c'est la théorie. La pratique est presque la même sauf qu'on s'ennuie. Le mode solo est un enchaînement de courses contre un ou plusieurs véhicules dirigés par la machine et dont la difficulté est tout bonnement risible. Néanmoins, la victoire reste assez aléatoire : pour des raisons pas toujours évidentes, il arrive que l'ordinateur ralentisse ou accélère au-delà du compréhensible. Heureusement, les circuits sont variés et les voitures offrent des sensations de conduite sensiblement différentes. La gestion de la caméra est assez hasardeuse et il arrive trop régulièrement que son placement nuise à la conduite du joueur. La machine s'en fout, elle connaît le circuit par cœur.

Mashed a la patate

Heureusement, le multijoueur rajoute un intérêt certain au produit. Les courses s'enchaînent, on colle des mines partout qu'on se prend dans les dents trente secondes plus tard, on la joue minable en poussant ses adversaires dans le ravin et on subit peu après leur vengeance quand ils vous placent avec précision un missile dans le fondement. Bref, rien que du très basique, mais on s'amuse bien et c'est l'essentiel. Cependant, tout n'est pas parfait puisqu'il faut nécessairement jouer sur la même machine (pas de mode réseau) et posséder au moins un joypad (on ne peut assigner qu'un joueur au clavier). À noter également : la configuration des touches et des boutons se fait en dehors du jeu. Rien de dramatique en soi, mais pour un produit vendu 40 euros, on est en droit de se demander si l'investissement est nécessaire. Peut-être pour les fans du genre qui ont toujours des amis fourrés chez eux. Les autres s'en passeront probablement sans regret.

Bishop



De près les graphismes sont encore plus moches.



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Empire Interactive
DÉVELOPPEUR Supersonic Software/ Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français

TIPS JEU

En solo, réglez le volume des voix au minimum à défaut de quoi vous risquez la crise de nerf en entendant les insultes ridicules, répétées et mal doublées que vous balance la machine.



L'objectif de cette course est d'éliminer l'hélicoptère. Original, mais trop facile.

En Deux Mots

MASHED AURAIT PU ÊTRE UN EXCELLENT PETIT JEU, AVEC UN MODE MULTIJOUEUR BIEN FUN. IL N'ARRIVE QU'À ÊTRE TRÈS MOYEN ET, À MOINS D'ÊTRE COMPLÈTEMENT EN MANQUE D'UN MARIOKART-LIKE, VOS SOUS DUREMENT GAGNÉS PENDANT L'ÉTÉ POURRONT ÊTRE PLUS JUDICIEUSEMENT DÉPENSÉS.

- \+ La bonne volonté
- \+ Circuits originaux
- − Pas de multi réseau
- − Mode solo lassant

Note	
TECHNIQUE	4
ARTISTIQUE	4
SOLO	3
MULTI	5

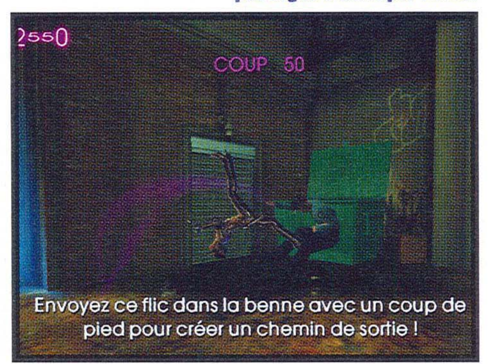
INTÉRÊT

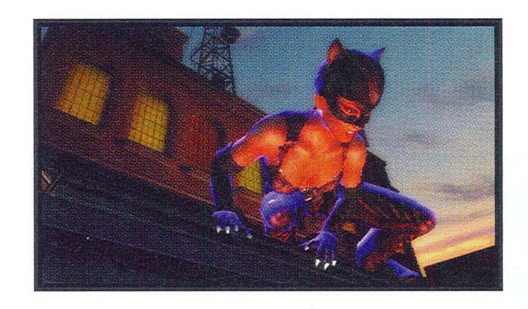


CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 3D 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Electronic Arts/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français

Patience Philips était une nana comme les autres, avec un nom idiot. Gentille, timide, un peu autiste sur les bords, elle découvre un beau jour un terrible secret qui va lui coûter la vie. Ressuscitée dans de mystérieuses circonstances et dotée de super-pouvoirs félins, elle affiche désormais des envies de vengeance et un goût suspect pour le latex. Voilà en gros pour la trame de base de Catwoman. Pour le reste, c'est un peu comme si le gameplay de Prince of Persia avait été revisité par Philippe Starck : c'est très tendance, mais au final ça fait vachement cher pour un produit dont l'utilité nous échappe. Catwoman saute, grimpe, tournoie, court sur les murs, comme notre Prince préféré. Mais elle est assistée durant son périple par un caméraman sous acide, qui abuse du 360° comme s'il venait de découvrir que les roulettes, ça vous révolutionne un plan fixe.

Parce qu'ouvrir une porte à la main, c'est tellement pas digne d'un super-héros.

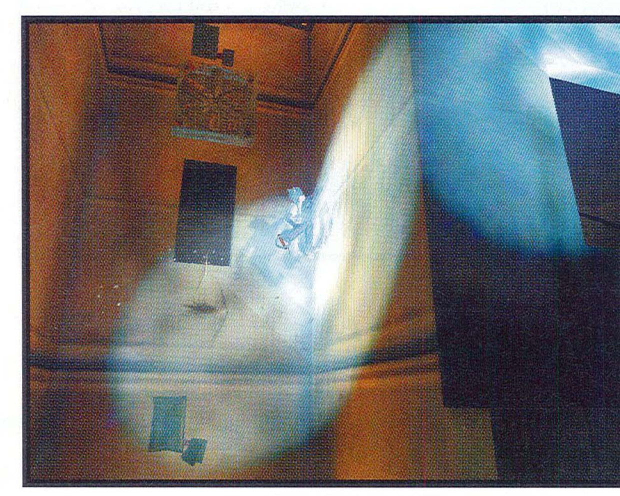




Catwoman

LICENCE RATÉE DE FILM RATÉ

L'ADAPTATION INSTANTANÉE DE POTENTIELS BLOCKBUSTERS CINÉ EN JEU VIDÉO EST DEVENUE MONNAIE COURANTE. POUR LE MEILLEUR ET BIEN SOUVENT POUR LE PIRE. À CE TITRE, CATWOMAN EST UN VRAI PETIT MANUEL DE TOUS LES ÉCUEILS À ÉVITER POUR FAIRE UN BON PRODUIT.



Tension en pleine grimpette : à tout moment, le caméraman peut être pris d'un coup de folie.

Le mode Traque qui permet de voir là où Monsieur Propre n'est pas encore passé.

Mal de mer

Déjà qu'à la base, le gameplay n'est pas folichon, il faut en plus tenter d'anticiper les mouvements de caméra, qui influent directement sur le contrôle du personnage. Du coup, on se retrouve la plupart du temps à sauter dans le vide parce que l'angle de vision a changé depuis le moment où le neurone qui a eu l'idée du jump a réussi à faire passer le message aux mimines. Très frustrant. Les combats sont du même acabit : la belle virevolte dans tous les sens, distribuant les coups de pied et claquant du fouet. Et quand la caméra s'emballe une fois de plus, on espère que dans l'effroyable bordel qui s'affiche à l'écran, on va réussir à frapper juste. Ajoutez à cela un level design très mal pensé et vous aurez un vague aperçu de l'étendue des dégâts... Une fois encore, le cinéma rate sa conversion ludique, probablement à cause d'un trop grand empressement à vouloir sortir un titre en parallèle avec sa diffusion en salles. Pourtant, vu la qualité du film en question, les développeurs auraient été mieux inspirés de prendre leur temps...

Faskil

Un peu de technique

En 1024, avec tous les détails à fond, la bête se comporte plutôt bien sur un Athlon XP 1800+ avec une simple GeForce4 4200 dans le buffet. Quelques petits ralentissements de-ci, de-là, mais pas suffisamment pour parvenir à suivre en temps réel les mouvements du « caméraman fou ».

En Deux Mots

COMME DISAIT CLINT : « DANS LE JEU VIDÉO, IL Y A DEUX TYPES DE HÉROS. CEUX QUI ONT UN FLINGUE. ET CEUX QUI CREUSENT. » TOI, MA BELLE, TU VAS CREUSER. PROFOND.

- \+ Dans la boite, deux disques brillants qui pourront servir de pins géants
- − Maniabilité irritante
- − Mouvements de caméra insupportables
- − Level design mal pensé et frustrant
- − Répétitif



Il existe des plates-formes de régénération placées un peu partout. C'est plutôt pratique pour combattre pépère.

ALLER POURRIR LA VIE DES ALIENS DANS LE FUTUR EST UN CHALLENGE QUE JE NE POUVAIS QUE RELEVER. SI DE SURCROÎT JE PEUX ALLER LES MASSACRER À LA HACHE, C'EST VRAIMENT LE PIED. JE VAIS LEUR MONTRER MOI, QU'IL N'Y A PAS QUE LES PREDATORS À CRAINDRE.

Un peu de technique

Il n'est pas nécessaire de posséder une machine de guerre pour faire tourner Space Hack correctement. Il suffit d'un bon gigahertz et de 256 Mo de RAM pour afficher sans mal plusieurs aliens à l'écran et les massacrer joyeusement.

Space Hack

DIABLO-LIKE DANS LES ÉTOILES

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram**
ÉDITEUR **Nobilis**
DÉVELOPPEUR **Rebelmind/Pologne**
TEXTE ET VOIX **en français**



Tuez tout ce qui bouge, ramassez le moindre objet et devenez le Space Marines le plus puissant de la galaxie.

Forte d'un succès mondial, la série Diablo a été maintes fois copiée sans jamais être égalée. Certains développeurs ont tenté d'apporter une touche personnelle à leurs projets sans pour autant obtenir une quelconque reconnaissance. Le produit créé par Blizzard reste encore aujourd'hui la référence du genre. Alors ce n'est pas sans une certaine appréhension que l'on accueille un nouveau titre Action/RPG. Car se retrouver face à une pâle copie est malheureusement monnaie courante… Ici, l'aspect médiéval fantastique est oublié au profit d'un univers futuriste rempli d'aliens. Space Hack est en fait le nom d'un ancien officier Space Marines dont vous allez prendre le contrôle afin de mener à bien diverses missions. Toutes plus ou moins orientées vers le nettoyage de créatures gluantes qui troublent la quiétude humaine.
Les instruments utilisés pour ce genre de travaux sont simples : armes et armures en tout genre, y compris un simple lance-pierres si vraiment c'est la dèche totale. Tout est bon pour se défendre après tout. Une fois équipé, il suffit d'user les semelles de ses rangers dans des environnements relativement similaires pour dégommer tout ce qui ne chante pas des chansons paillardes et qui n'a pas de tatouages sur les bras. Le chemin qu'il faut emprunter pour accomplir ce génocide est déjà tout tracé : on quitte une zone uniquement après l'avoir entièrement épurée de tous les cafards qui s'y complaisaient, ce qui permet d'enchaîner sur la suivante où l'on répète sa besogne. À peine linéaire… On joue avec l'angle de vue (par le biais de la molette de la souris) et on garde sa map en fondu, à la manière de Diablo, pour être sûr de ne pas avoir laissé de proies en vie.

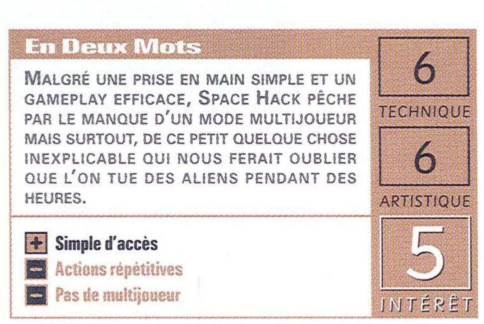
Taper c'est mon métier

Faites chauffer votre index et vérifiez le bon fonctionnement du clic gauche de votre souris car l'objectif principal de Space Hack est donc de tuer des aliens en boucle. C'est sport et répétitif mais nécessaire pour gagner des points d'expérience et améliorer les caractéristiques du héros. Selon l'évolution de votre personnage (force, dextérité, sagesse…), il sera meilleur au corps à corps ou avec une arme à distance. Chose amusante mais frustrante, c'est de voir celui-ci plus efficace avec une masse qu'un pisto-laser. C'est le comble pour un titre tablant sur un background futuriste pour se démarquer. Preuve que les armes du futur c'est vraiment de la camelote, rien ne vaut un bon coup de gourdin. Pourtant, au bout de quelques heures à cliquer sur ces monstres poisseux, l'esprit décroche et nous rappelle à quel point Space Hack s'avère être un titre répétitif, manquant cruellement d'âme. N'est pas Diablo qui veut.

Cyd



Épée et bouclier, rien ne vaut cette combinaison meurtrière classique pour exterminer des monstres, même du futur.



En Deux Mots

MALGRÉ UNE PRISE EN MAIN SIMPLE ET UN GAMEPLAY EFFICACE, SPACE HACK PÊCHE PAR LE MANQUE D'UN MODE MULTIJOUEUR MAIS SURTOUT, DE CE PETIT QUELQUE CHOSE INEXPLICABLE QUI NOUS FERAIT OUBLIER QUE L'ON TUE DES ALIENS PENDANT DES HEURES.

+ Simple d'accès
- Actions répétitives
- Pas de multijoueur

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

D-Day

COMMÉMORATION TACTIQUE TEMPS RÉEL

CONSACRÉ AU FARNIENTE BALNÉAIRE, AU TOURISME VERT ET AUX CANONS ANTI-AÉRIENS À HAUTE VÉLOCITÉ, D-DAY EST UN JEU TACTIQUE EN 3D QUI VOUS EST PROPOSÉ PAR LE SYNDICAT D'INITIATIVE DE BASSE-NORMANDIE. ON VA ENFIN COMPRENDRE POURQUOI LES TOURISTES DÉBARQUENT EN MASSE SUR SES PLAGES…



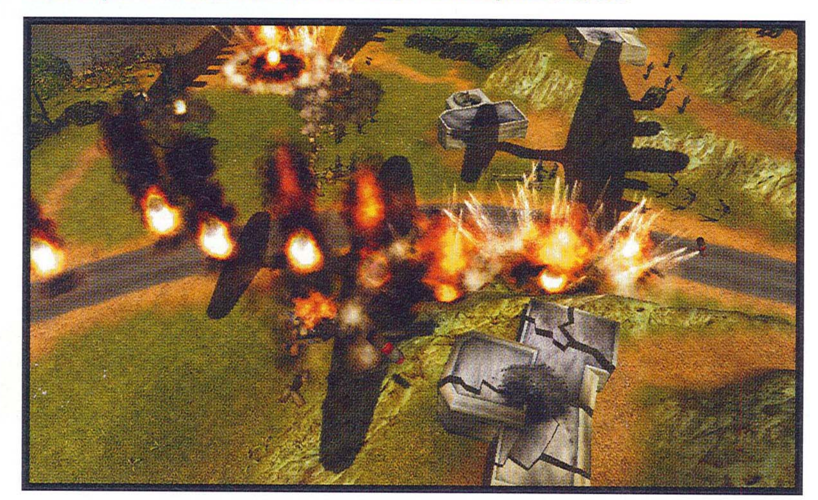




CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Monte Cristo
DÉVELOPPEUR Digital Reality/Hongrie
TEXTE en français
VOIX en anglais

Ce D-Day, il aurait vraiment dû sortir il y a trois mois. Déjà il arrive un peu après la bataille, vu que le 60e anniversaire du Débarquement c'était le 6 juin dernier. Mais surtout là, il sort en même temps que Codename Panzers, un jeu au principe similaire, techniquement très proche et qui se trouve être plus innovant et mieux fignolé. Exclusivement consacré aux combats de Normandie, D-Day ne propose qu'une douzaine de missions là où son concurrent couvre toute la guerre et en aligne pas loin du triple. On a vraiment l'impression que DD sort surtout pour capitaliser sur l'opportunité du Jour J et pour rentabiliser le travail réalisé sur le titre précédent, Afrika Korps vs. Desert Rats. Ça aurait pu être un add-on sympathique et ça fait un peu léger pour être vendu au prix du neuf. Sur le plan du gameplay, on est en terrain connu : tactique temps réel classique avec un chouette moteur 3D et des graphismes très sympas, on ne construit rien et on doit se débrouiller avec les unités fournies. On peut accélérer ou ralentir le temps et bien sûr faire pause pour donner ses ordres, c'est même strictement indispensable pour espérer s'en sortir. Comme d'hab' on peut entrer dans les maisons, canarder par les fenêtres et capturer les véhicules ennemis abandonnés. Les unités s'inspirent vaguement d'équipements militaires réels dans leurs caractéristiques, mais ce n'est qu'une apparence : il y a beaucoup trop d'oublis et d'erreurs fondamentales pour qu'on puisse considérer le jeu comme réaliste.

C'est un peu bourrin les raids de Forteresses Volantes, mais efficace.



Et maintenant jouons au jeu des sept différences avec le Pegasus Bridge.

Malin comme un para

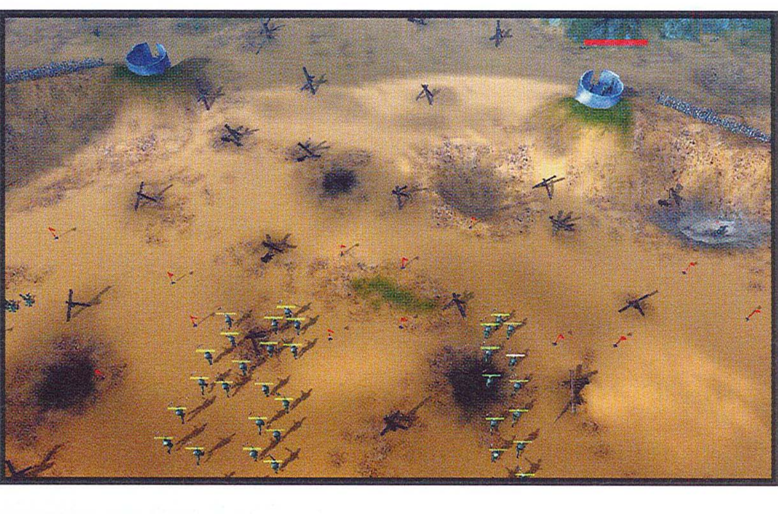
En raison de la période choisie et de l'importance des opérations aéroportées dans la bataille du 6 juin, DD s'intéresse beaucoup aux missions des parachutistes. C'est pas de bol, parce que l'infanterie est un des gros points faibles du gameplay. Déjà c'est modélisé un peu n'importe comment : il n'y a ni grenades, ni mortiers, ni mitrailleuses. C'est mal équilibré : les fusils sont totalement nuls comparés aux pistolets mitrailleurs ou aux lance-flammes. Mais le problème vient principalement du fait que chaque soldat doit être dirigé individuellement, alors qu'il aurait été tellement plus simple de les réunir par défaut en groupes d'une demi-

Un peu de technique

C'est de la 3D – évitez les configs trop poussives – mais on donne les ordres en faisant pause donc une fluidité d'animation exemplaire n'est pas aussi importante qu'elle le serait pour un jeu rigoureusement temps réel.

Camouflage, connais pas

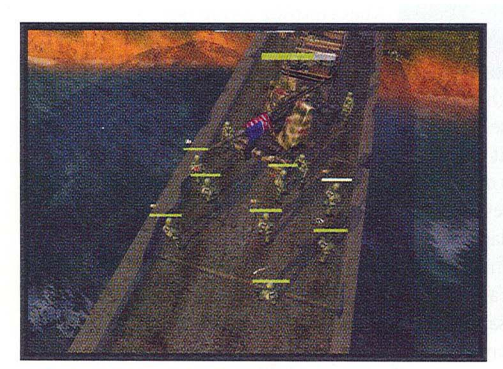
Moins avancé dans ce domaine que Codename Panzers, D-Day utilise un système de détection des unités très rudimentaire (cf. Dune 2). On ne se préoccupe pas de savoir si l'observateur tente de repérer un sniper à plat ventre dans un fourré ou bien dix tanks qui tournent en rond sur la place de l'église, on ne se demande pas non plus si un mur bloque la ligne de vue : non, tout ce qui se trouve dans le cercle de détection d'une unité est immédiatement repéré – y compris s'il y a une montagne entre les deux. On a beau planquer ses bazookas dans les haies pour qu'ils cartonnent les Panzers qui passent, impossible de se dissimuler : ils sont tout de suite repérés et ils se font tirer comme des lapins. En plus, ils n'essayent même pas de riposter, mais c'est peut-être un bug de notre version de test. En fait, le bocage est juste là pour faire joli et n'a aucune influence dans le jeu, alors que c'était une caractéristique géographique d'une très grande importance tactique dans la réalité.



Allez-y les gars, foncez c'est tout droit.



Moi l'été pour me détendre je fais des barbecues avec mes potes.



« Chef, chef, on est bloqués sur le pont : y a un canon au milieu et on peut pas marcher à côté ! »



Euh les mecs, si vous pouviez rester en groupe ça m'arrangerait.



C'est super pratique de voir à travers les murs, mais pas trop réaliste.

douzaine de gaillards. C'est ce qu'a fait Codename, c'est plus pratique et plus proche de la réalité. Là il faut se débrouiller pour former soi-même chaque escouade, une microgestion qui tourne à la macrocorvée quand on doit se dépatouiller avec des dizaines de types engagés dans plusieurs combats simultanés en différents points de la carte. D'autant plus que ces idiots n'ont pratiquement aucune Intelligence Artificielle, qu'ils ne savent pas se mettre à couvert et qu'il faut les materner en permanence. Mais le pire c'est que le programme est incapable de faire face à des groupes importants de piétons galopant dans toutes les directions, le pathfinding n'est absolument pas à la hauteur et rapidement les soldats progressent en files indiennes et engagent le combat un par un, sans la moindre chance de succès. Du coup, il faut impérativement les reprendre en main et les réorganiser avant tout déplacement et chaque fois qu'un danger se présente, c'est bien pénible. Encore plus fort : les fusils ayant une portée de tir limitée à vingt mètres (vous avez bien lu : 20 m) dans les gunfights, seul le premier rang réussit à tirer. Les autres se bousculent derrière, restent bloqués et tentent généralement de faire un grand détour au petit trot devant la MG-42 la plus proche.

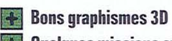
Au secours chef, on est tous morts !

Les mêmes problèmes affectent évidemment les Allemands joués par l'ordinateur, ce qui permet en général de les battre à plate couture si on surveille un peu nos débiles. C'est pourquoi les scénarios sont corsés par des événements scriptés, ainsi que par un rapport de force très largement en défaveur des Alliés. Mais l'équilibrage entre les missions est bancal et certaines se font les doigts dans le nez, alors que d'autres sont des modèles de frustration. Parmi les plus distrayantes, je retiendrai celles où je fabriquais de nouvelles rues dans les villages en dynamitant des maisons avec mes sapeurs, une tactique efficace pour faire dérailler les réactions scriptées de l'I.A. Autre bonne idée, toute une série d'objectifs secondaires influent sur l'évolution de la campagne d'une mission à l'autre. Partant d'une bonne base, très réussie graphiquement mais au gameplay peu adapté pour les missions choisies, DD présente des aspects très sympathiques qui ne suffisent pas à contrebalancer ses défauts sérieux.

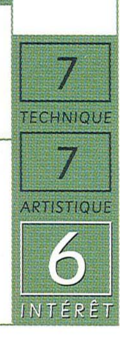
Atomic

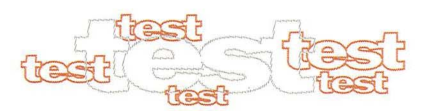
En Deux Mots

Clairement dépassé par Codename Panzers, trop court, parfois très frustrant et bizarrement équilibré, DD est en partie sauvé par le travail historique fourni en annexe. À réserver aux amateurs de la période.



- \+ Bons graphismes 3D
- \+ Quelques missions sympas
- \+ Plein de témoignages d'archive réunis par des historiens
- − Microgestion ultra-pénible de l'infanterie
- − Trop court

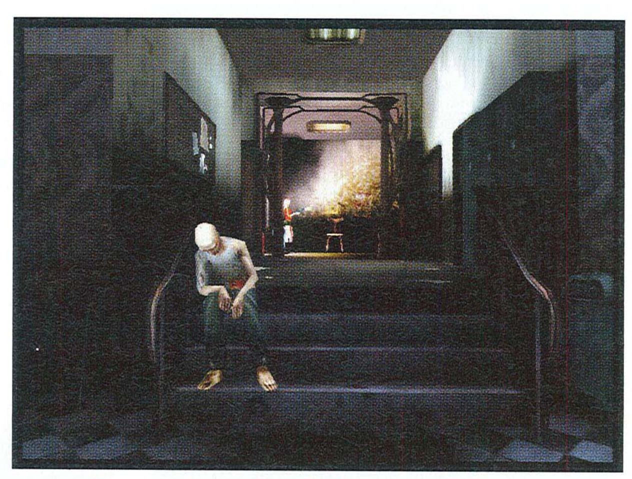




Obscure

SCARY MOVIE

UN CAMPUS AMÉRICAIN, UN GROUPE D'ADOS BIEN TYPÉS, DES MONSTRES GLUANTS... PAS DE DOUTE, IL S'AGIT BIEN D'UN « TEEN MOVIE ». SOUS SES FAUX AIRS DE RESIDENT EVIL, OBSCURE AFFICHE DES AMBITIONS DE PRODUCTION HOLLYWOODIENNE. ALORS, NANAR OU BLOCKBUSTER ?



Les monstres aussi ont droit aux coups de blues.

Leafmore High, un lycée américain typique, comme on en voit dans les séries télé. Ça cause basket, cheerleaders, bières et falsification de résultats d'exams. On nage en plein dans l'univers de Scream ou autres The Faculty, avec des teenagers aux personnalités bien cadrées qu'on va mettre face au grand méchant loup.
Après une intro musclée par la musique de Sum41, on prend en main le premier perso : Kenny, le sportif du groupe et donc forcément aussi un peu écervelé. N'écoutant que sa curiosité et son absence totale de bon sens, il enquête sur des bruits suspects dans les sous-sols glauques de la fac. Bien sûr, il fait tout ça seul, avec un gros panneau « je suis téméraire et idiot, faites-vous plaisir : démembrez-moi ». Et ça ne rate pas...
On tente tant bien que mal d'user d'une barre de fer qui passait par là pour terrasser les abominations qui ont soudainement envahi l'espace, mais rien n'y fait. Kenny s'effondre et le jeu nous sert du suspens sous forme de fondu au noir.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 3D 32 Mo
ÉDITEUR MC2/Microïds
DÉVELOPPEUR Hydravision/France
TEXTE ET VOIX en français

Ben ? Et ma souris ?

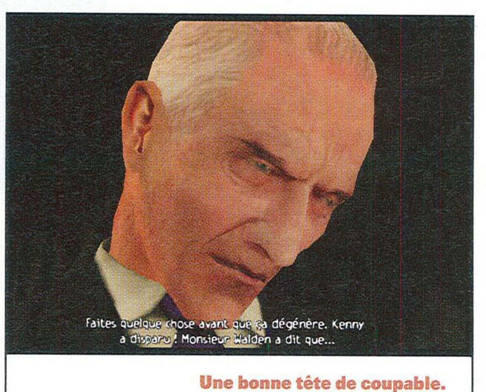
Mais l'histoire ne fait que commencer... Le reste du groupe prend le relais et part à sa recherche. Première surprise : les contrôles se font exclusivement au clavier. Mais on s'y fait vite et on apprivoise les différentes combinaisons de touches qui nous permettront de récupérer les indices et de combattre les salves de monstres dans un style finalement très proche de Alone In The Dark. On pourra ainsi prendre en main jusqu'à deux personnages simultanément, chacun disposant d'une aptitude spéciale. Kenny pourra par exemple courir plus vite, sa petite sœur Shannon soignera mieux les blessés, Ashley, la bimbo de service, pourra tirer deux coups (avec les armes à feu, calmez-vous) et ainsi de suite...

Game Over ?

Il est donc important de bien équilibrer ses persos pour avoir la bonne paire



À chaque arrivée des monstres, les murs et le sol se couvrent d'une substance visqueuse peu ragoûtante.



Une bonne tête de coupable.



Quelque chose me dit que cette jolie infirmière ne passera pas l'hiver.



Les monstres n'aiment pas la lumière. Celui-là fait d'ailleurs déjà moins le malin.

TIPS TECHNIQUE

C'est sans doute voulu pour l'ambiance, mais sur certains moniteurs, Obscure est ironiquement un poil trop sombre, même en mettant les settings au max. N'hésitez pas à booster le gamma directement sur votre écran, ou vous risquez de batailler avec peine dans certaines pièces... contre des meubles.

L'aura noire qui entoure les monstres et fait bobo peut être vaincue en boostant la lampe de poche.

au bon moment. On peut à loisir passer d'un héros à l'autre, voire même donner des ordres basiques à l'un pendant qu'on garde la maîtrise du second. Les vétérans du genre n'auront pas trop de mal à se dépêtrer des énigmes, relativement logiques. Ce sont surtout les nombreuses créatures qui hantent Leafmore High qui devraient ralentir votre progression. C'est normal, après tout : un « slasher movie » sans victimes, c'est comme une rédac sans clim, ça n'a pas de sens. Pas de panique, toutefois : du moment que vous parvenez à en maintenir au moins un en vie, il sera techniquement possible de finir l'aventure. Ce sera chaud, mais pas injouable.

Oui mais... bwark !

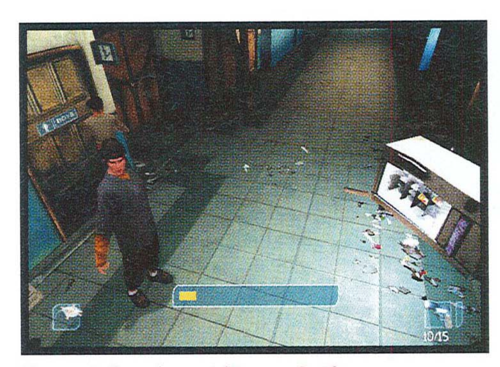
Techniquement, le moteur 3D est plutôt joli. Enfin, pas exactement « joli » quand on parle de trucs gluants, mais disons que l'ensemble a plutôt un cachet réussi tant au niveau des décors que des animations spécifiques à chaque perso. Le positionnement des caméras est scripté, ce qui a pour effet de rendre l'action un tout petit peu statique mais permet d'éviter le syndrome du « cameraman fou ». Les passages clés du scénario sont présentés sous forme de cinématiques mais comme elles utilisent le même « look » que le jeu, les transitions se font en douceur. Un bon point pour garantir l'immersion. Parlons-en justement, de l'immersion. En faisant appel à des doubleurs professionnels pour les voix, en soignant sa bande-son jusqu'à la confier aux Chœurs d'enfants de l'Opéra de Paris et en la distillant de manière dynamique suivant l'action à l'écran, Hydravision a voulu plonger le joueur au plus profond de son univers.

Même pas peur

Malheureusement, contrairement au survival horror classique qui mise une bonne partie de son gameplay sur la peur,

Un peu de technique

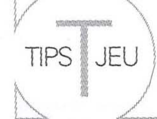
L'éditeur recommande un 2 GHz mais le titre tourne sans accrocs sur une machine plus modeste. Et si vraiment votre bécane est trop à la traîne, optez pour le 800x600 qui reste visuellement tout à fait honorable.



Une porte fermée peut être crochetée pour peu qu'on dispose du matos adéquat.

Obscure peine à faire sursauter. Parfois, un effet de surprise bien senti réussit à nous faire décoller d'un demi-centimètre, mais c'est particulièrement rare. Certes, les monstres sont vraiment repoussants et leurs « métamorphoses » coupent un poil l'appétit. Mais pour un titre qui veut faire carburer le joueur à la peur, Obscure manque de peu son objectif. Pour de la vraie flippe, voyez plutôt du côté de Doom 3. Hormis cette petite réserve, Obscure est vraiment plaisant. Il assume parfaitement son statut de cross-over entre aventure et survival horror, un genre cruellement en manque de bons titres ces derniers mois. La présence d'un mode Coopératif, qui permet à un joueur humain de prendre le pas sur l'I.A. pour contrôler le deuxième perso, s'ajoute encore à la liste des bonnes idées des développeurs. Si vous cherchez à faire bosser vos neurones pendant que vous vous faites cramer la couenne sous les derniers rayons du soleil, ça devrait vous plaire.

Faskil



Finissez le jeu avec tous les personnages en vie pour débloquer un bonus spécial.

En Deux Mots

Obscure est un bon petit jeu hésitant entre aventure vieille école et survival horror. Quelques bonnes trouvailles de gameplay, une durée de vie tout à fait honorable, un design correct, une bande-son pro. Dommage que l'ensemble manque un peu de vrais frissons, mais l'aventure est malgré tout au rendez-vous.

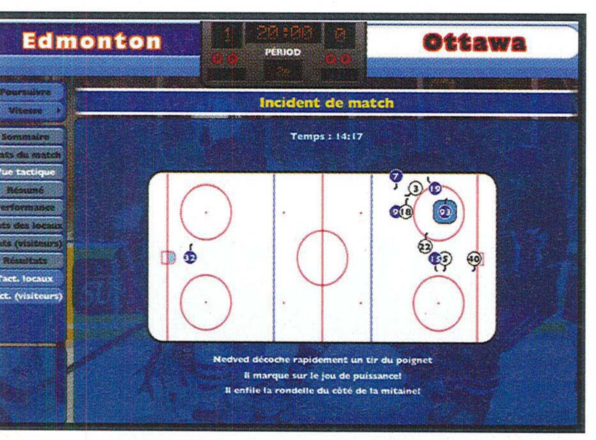
+ Prise en main intuitive
+ Le mode Coopératif
+ Une bande-son interactive
- Ça ne fait pas vraiment peur
- Des persos un peu superficiels

Note	Catégorie
7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

NHL Eastside Hockey Manager

GESTION GLACIALE

LES SIMULATIONS DE MANAGEMENT DE FOOT NE LEUR SUFFISAIENT PAS, LES EXPERTS COMPTABLES DE SPORTS INTERACTIVE SE METTENT MAINTENANT AU HOCKEY SUR GLACE. FORMIDABLE, MAIS EST-CE QUE C'ÉTAIT ABSOLUMENT NÉCESSAIRE ?



Fischer enfile la rondelle ET C'EST LE BUT ! Oh là là que d'émotions !



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 600 MHZ, 128 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 16 MO
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR SPORTS INTERACTIVE/ROYAUME-UNI
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX MUET

Alors souvenez-vous, le hockey sur glace c'est ce truc un peu bourrin là, avec les bûcherons canadiens qui dérapent sur du verglas à toute berzingue et se foutent des grandes lattes dans la gueule à coups de manches de haches. Voilà, ce truc-là. C'est sûr que pour conquérir le juteux marché d'Amérique du Grand Nord, le beau logo NHL il est plus vendeur que des jeux de soccer en mode texte. Par contre dans nos contrées françaises non-arctiques, à moins d'avoir de la famille québécoise, c'est pas gagné d'avance. Soyons sérieux amis lecteurs, combien parmi vous s'intéressent à ce sport ? Levez la crosse que je puisse vous compter. Ah, vous voyez que vous n'êtes pas nombreux ! C'est vraiment pour vous faire plaisir que je vais continuer, pas du tout parce que vous êtes très costauds et très violents.

Beau comme un annuaire

Pour ceux qui suivent l'actualité du palet glacé et qui aiment se tartiner des colonnes de chiffres, Hockey Manager est un rêve devenu réalité. On y trouve les photos et les statistiques détaillées de 15 000 joueurs évoluant dans 200 équipes de 10 championnats, avec évidemment toutes les stars de la NHL. On peut vendre et acheter ses poulains, renégocier leurs contrats et s'engueuler avec le propriétaire du club pour des histoires mesquines de faillite frauduleuse et de commissions astronomiques dilapidées en beuveries et en call girls. On peut envoyer des détectives pour scruter toutes les patinoires de la planète, à la recherche de jeunes talents du Tiers-Monde à engager pour une bouchée de pain. On peut punir ses employés parce qu'on n'aime pas leur tronche, on peut se faire cracher dessus par les médias et se faire saquer comme un malpropre, on peut diriger l'entraînement individuel des joueurs et leurs tactiques collectives. Et surtout on peut se prendre la tête à deux mains et passer des heures à décrypter des tableaux d'analyses numériques, dans l'espoir insensé qu'on va comprendre comment fonctionne le jeu et quelles décisions entraînent quelles conséquences.



La tactique du jour : ÉCLATEZ-LES TOUS !

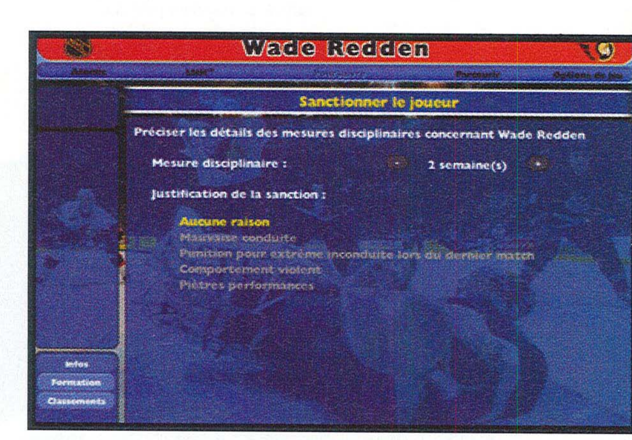
Un peu de technique

Pas de bruitages ou de musique, graphismes minimalistes, c'est à croire que ce titre a été conçu pour être joué discrètement au bureau. De plus, les écrans sont tellement chargés qu'ils en deviennent parfois illisibles, il est conseillé de les imprimer sur papier.

Griserie de la comptabilité

Oui parce qu'avant d'intégrer par exemple la signification précise des scores individuels en Agressivité, Courage, Détermination et Opiniâtreté (quatre valeurs parmi les vingt-sept qui résument chaque joueur), avant de pouvoir en tirer des conclusions constructives sur le plan stratégique, bref avant de jouer au jeu sérieusement (ce qui est différent de cliquer au hasard pour voir ce que ça change), il va falloir se triturer le neurone. Les matchs se résumant à un écran fixe avec quelques stats basiques et à une série de phrases toutes faites qui décrivent l'action, bon courage pour réussir à suivre et pour prendre des décisions informées. Dans le maquis inextricable des attributs physiques, mentaux et techniques, pas évident d'y voir clair : l'idée théorique est compréhensible, mais comment évaluer le degré d'influence pratique de ces données sur le déroulement des matchs ? À vous de voir, en supposant bien sûr que vous souhaitez acheter une simu de gestion d'équipes de hockey en mode Texte.

Atomic



Et hop, une amende pour ta gueule. Comme ça, parce que j'en ai envie.



En Deux Mots

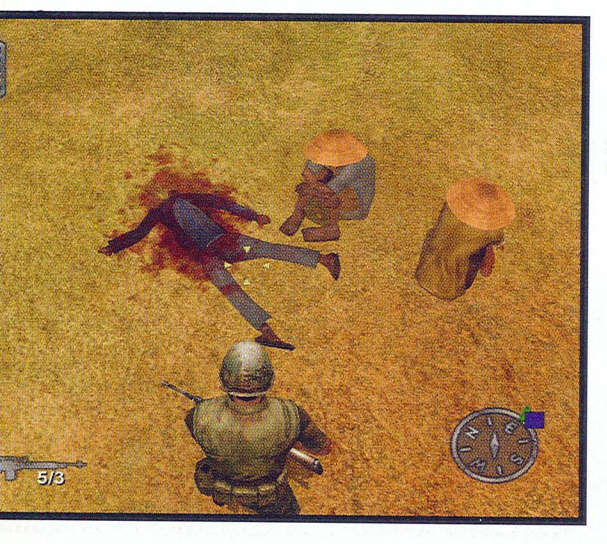
UNE BASE DE DONNÉES IMPRESSIONNANTE ET TOUT PLEIN DE CHIFFRES PARTOUT. LES FANS APPRÉCIERONT MAIS TECHNIQUEMENT LE TOUT SE RÉSUME À DU TEXTE BIEN ARIDE. AUTANT DIRE QU'IL FAUT VRAIMENT AIMER LE GENRE.

+ Exhaustif
− Austère et indigeste

1 TECHNIQUE
1 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

Shellshock : Nam'67

RAMBO NOW



Ah zut, c'était un paysan. Boh, pas grave, on va massacrer tout le village de toute façon.

ENTRE AMERICAN'S ARMY ET LES AUTRES PRODUCTIONS HOLLYWOODIENNES À LA CALL OF DUTY, LA GUERRE COMMENÇAIT À DEVENIR FICHTREMENT AMUSANTE. ET VOILÀ QUE SHELLSHOCK VIENT TOUT GÂCHER AVEC SES PRÉTENTIONS MORBIDES À LA FULL METAL JACKET ! GUERRILLA GAMES INVENTE LE JEU RABAT-JOIE.

La guerre, c'est mal. Mais Shellshock ne nous submerge pas de couches de morale à deux balles. Guerrilla n'offre qu'un constat de fait : au Vietnam, en 67, l'Américain moyen n'a qu'une faible espérance de vie. Dans ce jeu de massacre en 3D à la troisième personne, le grouillot part en mission, pisse dans son froc, regarde ses amis crever, massacre des ennemis ou la population civile et, de façon générale, devient complètement barge. Hommes et femmes vietnamiens attaquent sans peur et sans I.A., pendant que les Ricains exécutent ou torturent à tour de bras. Aucun héroïsme ne ressort de cet enfer. Quand un soldat a la chance de survivre, il peut se faire un peu de blé avec les médailles, les drapeaux rouges étoilés et autres souvenirs pillés sur les cadavres ennemis. Cette fortune sera dilapidée en chopant des magazines pornos, en topant des médocs qui aident à mieux viser ou encore, pour les plus riches, en visitant quotidiennement les prostituées qui attendent à la sortie du camp. Moi aimer toi longtemps, G.I.

Ce temple grouille de cocos, on se croirait à la Fête de l'Huma.



Arrrrhhh Colonel !!!

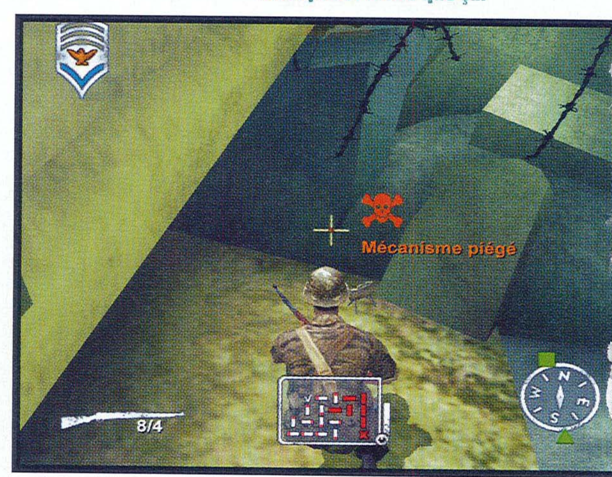
C'est d'ailleurs un peu toute la vie du joueur dans Shellshock puisque le jeu a beaucoup de mal à nous faire crever. D'un côté, les ennemis tirent plutôt mal, sans trop inquiéter un système de gestion de dégâts plutôt permissif. Et de l'autre, on défouraille les doigts dans le nez avec des coéquipiers qui ne meurent que lorsque le script l'a décidé. Bref, c'est facile et assez court, donc pensez à mettre la difficulté au max pour espérer jouer plus de sept heures. De votre statut de bleu à votre carrière dans les forces spéciales, vous allez en bouffer du Viet, je vous le dis. Mon score personnel est de 782. Vous l'aurez compris : si la très bonne ambiance accroche le joueur dès la page d'intro, le gameplay, lui, est aussi excitant que de regarder Rambo 2 pour la dixième fois d'affilée. Les niveaux sont diversifiés et il y a quelques bons moments de tension, c'est vrai ; mais l'un dans l'autre, seule la mise en scène des missions, pourtant linéaires, et le scénario plein d'amertume, alimentent réellement l'intérêt.

Travail bâclé

Nous, les joueurs PC, aurions aussi apprécié une meilleure réalisation générale. C'est-à-dire, pas une version console avec une résolution plus haute. Ici, le médiocre prédomine souvent : les textures sont baveuses, les voix inégales (trop caricaturales pour les Viets), la prise en main presque-pas-mal-mais-en-fait-non-rahlala-pourquoi-ils-ont-fait-comme-ça-merde, etc. Et pourquoi la distance de vue est-elle si courte ? Toute cette belle sélection d'armes, du M16 au RPG-7, pour se canarder à quinze mètres... Quel gâchis. O.K., cinquante, mais pas plus. Heureusement que le moteur d'explosion de gens est rigolo. En tout cas, c'est jouable et assez fun, ce qui est déjà pas mal.

Fumble

Le mini-jeu pour désamorcer les pièges est simple, mais pas si facile que ça.




PUBLIC AVERTI

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 3D 64 Mo
Éditeur Eidos
Développeur Guerrilla Games/Hollande
Texte Voix en français

Un peu de technique

Si votre PC ne fait pas tourner un jeu Xbox, c'est le moment d'en changer. Sinon pas de problème, Shellshock ne bugge pas et permet le réglage de la résolution, des détails et des ombres. Une config. moyenne le fera tourner à fond.

En Deux Mots

Shellshock aurait mérité une meilleure réalisation et deux fois plus de contenu. Il pourra intéresser les amateurs d'atmosphère violente réussie et ceux qui cherchent un jeu sur le Vietnam qui ne soit pas multijoueur.

- \+ L'ambiance réaliste
- \+ La bande originale
- \+ La dédicace dans les crédits
- − Une conversion console...
- − Trop court !
- − Le lance-flammes est pourri

Note	Critère
5	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT



TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo
Éditeur Activision
Développeur Fizz Factor/États-Unis
Texte et voix en français



Découvrez les mondes mystérieux de Garcimore, l'illusionniste dément.

Spiderman 2

ATTRAPE-COUILLON

QUAND J'ÉTAIS GAMIN, J'ADORAIS SPIDERMAN : COMME MON HÉROS, ET AU GRAND DÉSESPOIR DE MES PARENTS, JE GRIMPAIS AUX MURS, JE POURCHASSAIS LES IGUANES, JE TOMBAIS DU TOIT... POURTANT, MALGRÉ CES EXCELLENTES DISPOSITIONS, J'AI PAS AIMÉ LE JEU PC.

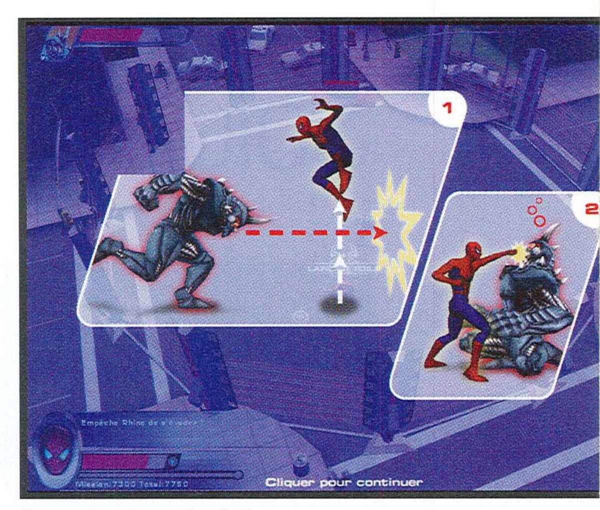
Vaguement basé sur le dernier film consacré aux exploits de notre arthropode radioactif préféré, Spiderman 2 propose de patrouiller dans trois rues désertes de Manhattan et de contrecarrer les plans carnavalesques ourdis par d'horribles malfaiteurs costumés. Très loin d'égaler l'excellente version console, Spidey sur PC n'est qu'un petit jeu d'action simpliste destiné aux enfants les plus lents. Le gameplay est relativement varié puisqu'on peut pendouiller d'un immeuble à l'autre au bout d'une toile, donner des coups de poing aux gens ou même sautiller comme un naze. Mais l'aire de jeu étriquée, l'action complètement linéaire et le niveau de difficulté bien trop bas rendent ces aventures plus soporifiques qu'excitantes. Les ennemis sont aussi identiques qu'inoffensifs : dans tout le jeu on croise en tout et pour tout des voyous armés de pistolets à eau, des truands cybernétiques plus gros mais tout aussi minables, puis enfin des robots guerriers très timides qui explosent en s'excusant au premier froncement de sourcil dans leur direction. Pour vaincre ces canailles, on peut perdre son temps à les entortiller de ruban adhésif, ou simplement marcher vers eux et distribuer des mandales en martelant la touche « action ». En fonction de l'objet visé et de la distance c'est la même touche qui sert également à tirer, ouvrir les portes ou s'accrocher aux murs, ce qui oblige à faire bien gaffe pour éviter les fausses manips désastreuses. Avec les problèmes de caméra et l'impossibilité de prévoir sur quelles surfaces notre arachnide peut se coller et lesquelles sont impraticables alors qu'elles semblent identiques, c'est sans doute la seule difficulté du jeu.

Moche et trop facile

En principe les quatre super-vilains de service sont relativement coriaces, le pire de tous étant bien sûr le redoutable Docteur Octopus, scientiste du mal aux multiples appendices manipulateurs, mais la menace poulpoïde est plus douée pour fanfaronner dans les cut-scenes que pour se battre. C'est peut-être aussi parce que les concepteurs ont jugé utile avant chaque combat d'afficher un panneau spécial expliquant la méthode à employer pour terrasser l'adversaire... Ça plus la grosse flèche bleue qui indique la direction à suivre pour atteindre l'objectif, l'effort cérébral reste limité. Le plus fatigant pour le cortex reste encore le désamorçage de bombes, où le joueur doit reproduire la combinaison de trois notes qu'il vient juste d'entendre. Avec seulement trois touches à enchaîner dans le bon ordre et un nombre d'essais illimité, ça reste malgré tout du domaine du possible. Graphismes tout juste passables, bruitages bâclés, gameplay mou, scénario incohérent et durée de vie scandaleusement basse : Spiderman 2 est un petit jeu raté à 40 euros, qu'on termine en trois heures chrono. Il y a peut-être des enfants que ça amuse, mais pas moi.

Atomic





Ça va, c'est assez simple ?



L'Araignée, l'Araignée, lui le plus fort, le Justicier...

Un peu de technique

Peu de choses à l'écran, pas d'I.A. et des niveaux souvent petits : l'Araignée donne déjà son maximum sur une machine d'il y a trois ans.

En Deux Mots

Un point par heure de jeu : 3/10. Et encore, c'est bien payé.

+ C'est Spiderman
− Durée de vie ridicule
− Maniabilité douteuse
− Gameplay soporifique

4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



Soldiers : Heroes of World War II

BONNE IDÉE GÂCHÉE

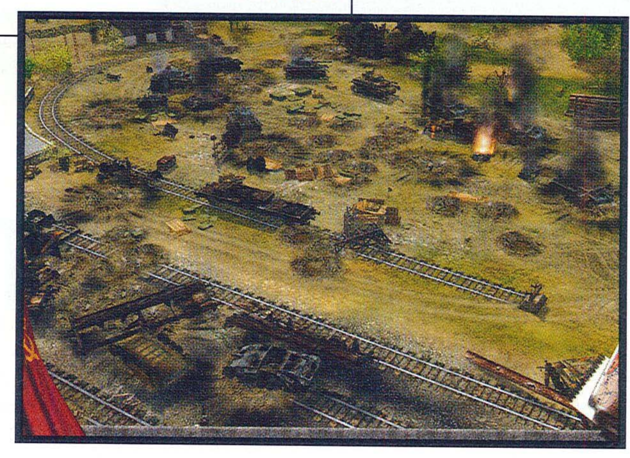




CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 512 MO DE RAM, GROSSE CARTE VIDÉO
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR BEST WAY/UKRAINE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Bombardement dans les règles : avant...

... et après.



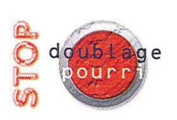
EN CHERCHANT DANS UN DICO UNE DÉFINITION DE « GÂCHIS », ON PEUT LIRE (ENTRE AUTRES) : GÂCHIS (SUBST. MASC.) : SITUATION EMBROUILLÉE, DUE AU DÉSORDRE, À LA MAUVAISE ORGANISATION, ET DONT IL EST DIFFICILE DE SE TIRER. J'AURAIS JUSTE RAJOUTÉ « VOIR SOLDIERS ».

Soldiers, c'est un peu un O.V.N.I. du jeu vidéo. Il est d'ailleurs totalement inclassable : une sorte de jeu de tactique à la Ground Control avec des bouts de stratégie qui semblent inspirés de certains wargames des plus classiques, associés parfois à de l'infiltration, mais aussi à de grosses phases d'action. Le tout sur fond de Seconde Guerre mondiale, pour donner un contexte historico-réaliste facile à mettre en place. Imaginez l'horreur que ça a dû être pour équilibrer un gameplay aussi atypique. Cela explique sûrement pourquoi les développeurs se sont complètement loupés dans leur tentative.

Erreurs en salade

Les premières parties sont déroutantes car sous son aspect jeu de stratégie se cache en fait un jeu d'action. Ainsi, si vous pouvez donner des ordres à vos unités de manière très classique, leur autonomie est toute relative et vous les verrez rapidement crever sous le feu ennemi. Le mieux, c'est de les diriger à la main en appuyant sur la touche Control. Les touches fléchées du clavier orientent alors le déplacement du personnage ou du véhicule tandis que la souris vous permet d'indiquer où tirer (dans la limite de la portée de l'arme, bien sûr). Si vous pilotez un tank qui tire super loin, la souris sert également à scroller sur la zone de jeu, rendant toute manœuvre rapide et précise totalement impossible. De manière générale, toute l'interface est à se pendre de désespoir. L'utilisation des boutons de la souris n'est pas constante et fait violence aux habitudes depuis longtemps acquises (sélection sur le gauche, action sur le droit). Il est impossible de sélectionner une unité ennemie pour savoir ne serait-ce que son nom. Pour ses caractéristiques, il faudra faire appel à votre mémoire (il n'y a qu'une centaine de véhicules à connaître, c'est pas si difficile...) ou à votre parfaite connaissance de la Seconde Guerre mondiale. Le fait que ce type d'information soit primordial pour construire une stratégie dans un jeu où vos unités se comptent souvent sur les doigts d'une main







En entrant dans un bâtiment, le plafond disparaît et votre bonhomme devient tout bleu. C'est génial non ?



Je vous laisse imaginer les dégâts qu'on peut faire avec ce genre de joujou.



estropiée ne semble pourtant pas avoir effleuré l'esprit des game designers. La traduction française est du même acabit et certaines expressions ne manqueront pas de vous laisser perplexe, comme les « grenades de fume », l' « inversion du rouage de la souris » ou la « décoration des menus ». Pire, certains objectifs sont particulièrement mal décrits et vous devrez deviner ce qu'on attend vraiment de vous. Allez, un dernier point catastrophique pour la route : il m'est arrivé de rester bloqué parce que j'avais malencontreusement détruit une caisse contenant les explosifs indispensables à la mission. Remarquez, je ne me sens pas coupable pour autant, le jeu avait omis de prévenir qu'ils étaient là (c'est en recommençant le niveau que j'ai découvert leur existence).

Bonne idée du soir, espoir

Malgré tout, Soldiers possède de bons, voire très bons côtés, comme les quatre campagnes qui proposent des missions aux objectifs vraiment variés ou les nombreux véhicules et personnages. Tout le jeu profite d'un moteur physique maison particulièrement efficace. Non content d'animer de manière crédible les corps propulsés en l'air par les obus que vous ferez pleuvoir sur les positions ennemies, il gère également les dommages (c'est comme ça que j'ai perdu un homme qui a eu le malheur de prendre dans les dents la tourelle du tank qu'il venait de saboter). Le moteur graphique est également convaincant et les cartes, souvent très grandes, sont encore plus variées et réussies que celles de Commandos. Notons également la présence bienvenue d'un mode multijoueur qui permet de jouer en coopératif même s'il ne propose rien de renversant. En réussissant à se faire violence et en fermant les yeux sur les erreurs de game design, on découvre un jeu vraiment intéressant et agréable à jouer. Mais pour être franc, sans l'impératif du test, j'aurais sûrement décroché en quelques heures avec un soupir excédé. Aujourd'hui, j'espère que d'autres patchs viendront sauver ce jeu qui possède un grand potentiel, malheureusement pourri par les trop nombreuses erreurs de conception.

Bishop

Ah, la beauté pyrotechnique d'une explosion dévastatrice. Dommage qu'aucune bombe nucléaire ne soit disponible.



Patch ou lit ?

Un premier patch (disponible sur le DVD et le CD) est d'ores et déjà disponible et corrige un paquet de bugs parmi les plus honteux du jeu (une cinquantaine), comme l'absence de bouton « Recommencer », l'impossibilité de reconfigurer les touches ou différents bugs qui empêchent certains scripts de s'exécuter.

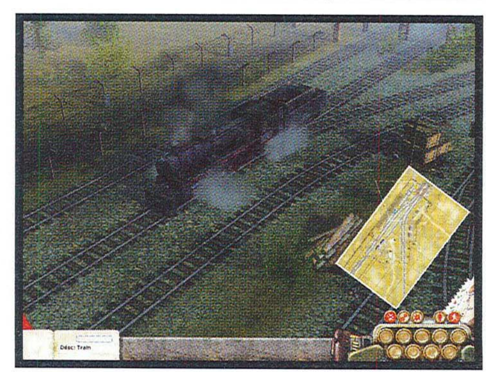
Un peu de technique

C'est la rentrée, et j'espère que vous avez profité de vos vacances pour gagner des sous histoire d'investir dans une nouvelle configuration. Soldiers est franchement gourmand et n'hésite pas à mettre un 2 GHz à genoux lors du calcul de certaines explosions. Le moteur graphique se contentera de faire ramer une GF4 4200.



Vos hommes peuvent se servir du décor pour se mettre à couvert.

Tanks, jeeps, side-cars, bateaux et même trains. Soldiers est un jeu très motorisé.



En Deux Mots

Soldiers est un ratage complet en termes de mécanismes de jeu. Pourtant, ses meilleurs aspects donnent envie d'espérer que de nombreux patchs viendront corriger les multiples erreurs de game design. L'espoir fait vivre il paraît. Pour l'instant le gameplay donne plutôt envie de mourir. Et vite.

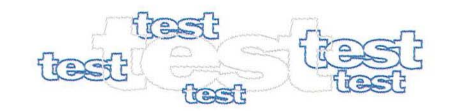
- \+ De bonnes idées
- \+ Moteur graphique
- \+ Moteur physique
- – Game design totalement raté
- – Traduction

7 Technique

7 Artistique



4 Intérêt





Les campagnes sont gigantesques et assurent une durée de vie honorable au produit.

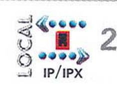
IL Y A DEUX MILLE ANS, GRECS, ROMAINS ET PERSES SE METTAIENT ALLÉGREMENT SUR LA TRONCHE POUR LA GLOIRE ET DEUX OU TROIS LOPINS DE TERRE. SLITHERINE S'EST DIT QUE ÇA VOUS AMUSERAIT DE VOUS PLONGER DANS L'AMBIANCE DE CETTE ÈRE DE DÉCONNEURS GRÂCE À UN JEU DE STRATÉGIE QUI DATE PRESQUE DE LA MÊME ÉPOQUE.

Spartiate

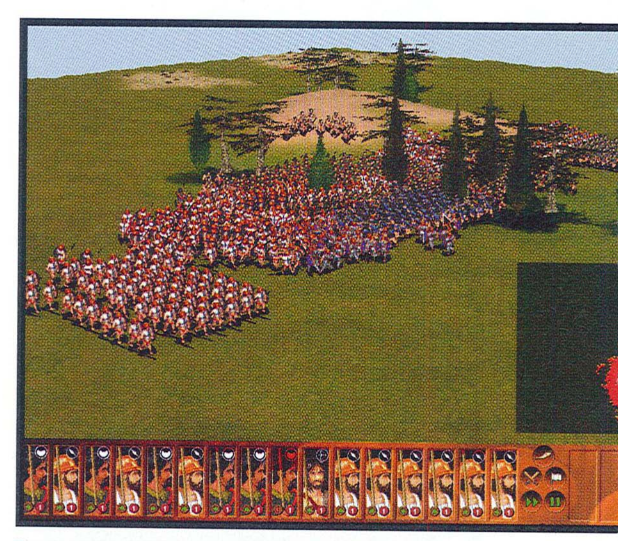
STRATÉGIE/GESTION







Config minimum CPU 300 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 3D 16 Mo
Éditeur Sniper
Développeur Slitherine/Grande-Bretagne
Texte en français **et voix** aucune



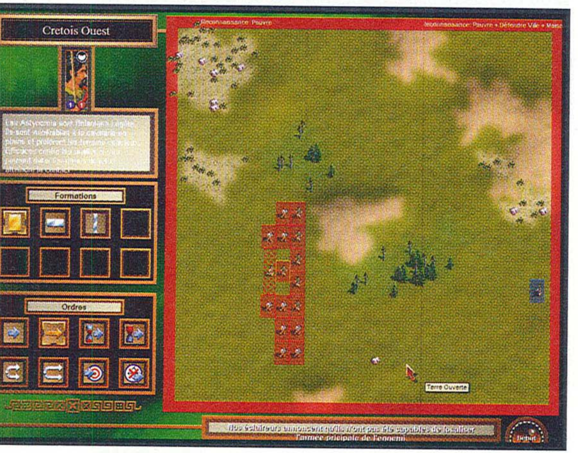
Pendant les combats, un grand nombre d'unités sont affichées. O.K., elles sont moches et en 2D, mais elles restent nombreuses.

L'idée de devenir un grand conquérant doit fasciner un paquet de joueurs puisque nombre de jeux de stratégie se fondent sur ce mécanisme pour attirer le poisson dans leurs filets. Spartiate en fait partie et propose notamment une centaine de territoires à conquérir grâce à une soixantaine d'unités différentes. La campagne vous invite d'ailleurs à devenir le maître ultime de la civilisation hellénique au travers de missions relativement variées. Avant d'attaquer les choses sérieuses, je vous conseille toutefois de passer par les tutoriaux. Ils sont un peu lourds à suivre mais permettent de se familiariser rapidement avec les étapes indispensables à la création d'une ville et d'une armée efficace.

Hellène, je m'appelle Hellène...

Sur le papier, Spartiate semble prometteur de par son gameplay varié à base de stratégie, de diplomatie, de recherche mais aussi ses combats impliquant des centaines d'unités. La réalité est hélas plus décevante. La majeure partie du jeu se déroule sur une carte qui permet de gérer le mouvement de vos troupes assoiffées de conquêtes et d'accéder aux différentes villes sous votre domination. Elles ne sont pas figées dans le marbre, vous pouvez y construire des bâtiments qui offrent alors de nouvelles options comme la recherche ou de nouvelles unités plus puissantes. La gestion des villes, le recrutement des troupes et leur placement avant les combats laissent un fort arrière-goût de Heroes of Might & Magic. Les combats, par le nombre de soldats présents sur le terrain, évoquent la série Total War et on pourrait trouver des liens entre la diplomatie et le commerce de Spartiate et ceux de Civilisation. Malheureusement, le jeu ne fait que singer ces produits aux qualités éprouvées et la copie ne vaut pas qu'on s'arrête dessus. Par exemple, les batailles mettent en jeu des centaines d'unités en 2D mais sont d'une simplicité affligeante. N'espérez pas micromanager tout ce beau monde puisqu'une fois qu'elles sont lancées sur le champ de bataille, vous ne pouvez plus diriger vos troupes. Fatalement, la résolution du conflit n'en est que plus basique. En s'inspirant des bonnes idées des autres, Slitherine aurait pu nous pondre un excellent petit jeu que les fans de stratégie/gestion auraient adoré. C'est dommage qu'il n'ait réussi à produire qu'un titre trop moyen.

Bishop



Chaque camp place ses troupes, donne un ordre basique et attend le résultat de la bataille.

Un peu de technique

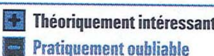
Le moins qu'on puisse dire c'est que techniquement Spartiate colle à son nom et qu'une toute petite machine pourra le faire tourner. Les musiques sont banales, les bruitages anecdotiques et les graphismes en 2D auraient fait la fierté de l'Amiga en son temps.

En Deux Mots

Les Spartiates vouaient un culte à l'excellence dans tous les domaines et on aurait pu croire que les développeurs se placeraient dans le même état d'esprit pour façonner leur titre. Pas de chance, ça n'est pas le cas et Spartiate est sans grande saveur. À réserver éventuellement aux fans de stratégie/gestion qui s'ennuieraient à la rentrée.

+ Théoriquement intéressant
− Pratiquement oubliable

3 Technique
3 Artistique
3 Intérêt



QUAND AU DOS DE LA BOÎTE D'UN DOOM-LIKE LA DESCRIPTION DE L'HISTOIRE PREND TROIS FOIS PLUS DE PLACE QUE LES PHOTOS D'ÉCRAN, DÉJÀ C'EST LOUCHE. QUAND ENSUITE ON DÉCOUVRE QUE CE JEU EST SORTI IL Y A UN AN EN RUSSIE DANS L'INDIFFÉRENCE GÉNÉRALE, ON NE SE FAIT PLUS D'ILLUSIONS.

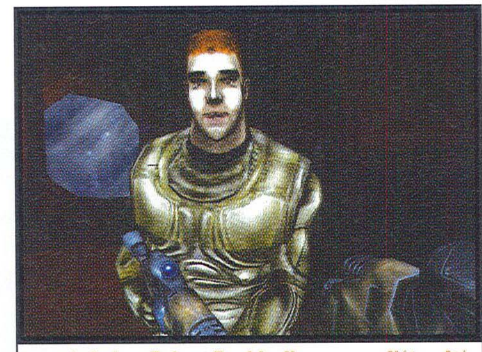
The Kreed

KRAUCHEMAR




TOUT PUBLIC — INTERNET 32 — LOCAL IP/IPX 32

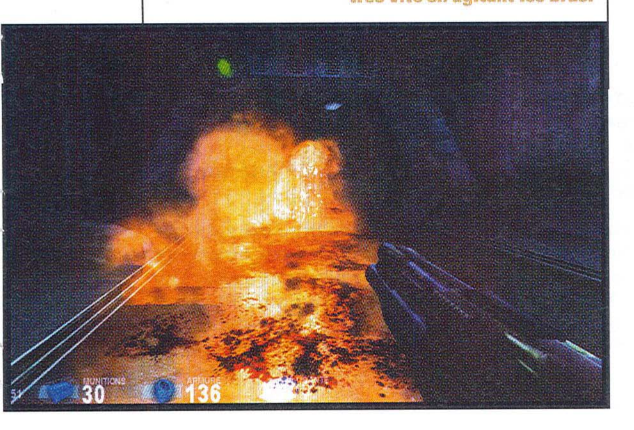
Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Acclaim
Développeur Burut Creative Team/Russie
Texte en français **et voix** en mauvais anglais



Lui c'est Robert Rouble, il va passer l'éternité prisonnier de Kreed et ça lui fait pas trop plaisir.

Bienvenue au XXXe siècle, pour la guerre du moment contre l'empire galactique alien de service. Vous êtes expédié en mission suicide afin d'explorer la mystérieuse anomalie spatiale baptisée « Kreed », un dépotoir cosmique encombré d'épaves pleines de morts-vivants. Plus exactement, de vaisseaux spatiaux pleins de morts-vivants : dans Kreed on visite une collection anarchique de salles métalliques remplies de caisses. De longs couloirs obscurs, des intérieurs incohérents, rien qui ressemble à une zone habitable ou même utile à quelque chose. Beaucoup de passages ne sont finalement que des fausses pistes vides et sans issue. On croise quelques zombis désorientés, aussi paumés que nous, qui par désœuvrement s'amusent à nous sniper au shotgun. Des ordinateurs muraux clignotent un peu partout, la plupart ne servent à rien mais certains déverrouillent des portes ou permettent de lire le journal de bord d'un quelconque imbécile mort depuis longtemps. Ces petits textes exposent le mystérieux background du jeu et nous plongent dans l'horreur des derniers instants d'un équipage condamné luttant contre un virus mortel, exactement comme dans System Shock, sauf que là on s'en fout complètement. Et ce ne sont pas les cinématiques catastrophiques, impossibles à couper, qui vont arranger ce désastre.

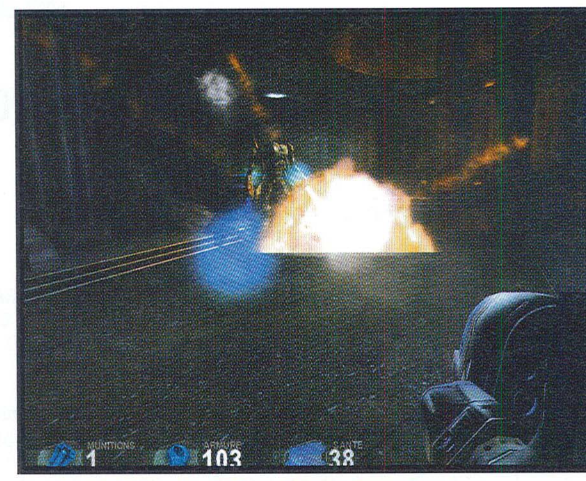
Attention ! Si votre tête prend feu, courez très vite en agitant les bras.



Laissez-moi sortir !

Alors que les graphismes peuvent espérer faire illusion, le jeu souffre d'un gameplay lamentable. Les bruitages ont été enregistrés par téléphone puis implémentés par un sourd, c'est tellement n'importe quoi qu'on continue d'entendre ses propres bruits de pas une seconde après avoir cessé de courir. Les ennemis en revanche sont totalement inaudibles et les détonations des armes franchement ridicules. Ce qui, après tout, reflète assez bien leur efficacité : comptez trois ou quatre tirs de calibre 12 en pleine tronche pour neutraliser un grunt de base. Même l'artillerie lourde disponible par la suite manque singulièrement de punch. Si on ajoute une interface bien énervante, du genre à nous forcer à modifier à la main le fichier .ini pour avoir une sensibilité de souris décente, ou encore l'étrange système de sélection des armes, les sauvegardes capricieuses... Il y a de quoi grincer des dents. Pas mal non plus dans le genre pénible, l'impossibilité d'interrompre la séquence de rechargement d'une arme (qui se lance automatiquement dès qu'elle est vide), il faut attendre que les huit cartouches du pompe soient introduites une par une avant de pouvoir de nouveau tirer ou changer de flingue. Les seuls objets du jeu sont les sempiternels bidons explosifs, il n'y a donc ni moteur physique ni animations ragdoll. En fait le seul point qui ne fasse pas pitié est l'intelligence artificielle, capable de mettre ses troupes vaguement à couvert ou de lancer des grenades. Rien de bien folichon, mais ça au moins ça marche. Ça ne suffit hélas pas à rendre les combats intéressants, c'est bien trop lent et mou, l'ennui est total. Allez, dégage le monstre, retourne dans le trou noir que tu n'aurais jamais dû quitter.

Atomic



En fait, j'ai vu des FPS sur Playstation qui avaient plus de rythme.

Un peu de technique

Entre sa sortie en Russie et son arrivée sur le marché français, Kreed a perdu un an à chercher un distributeur. Il est donc calibré pour une machine de l'année dernière, mais comme il est très mauvais ça n'a pas d'importance.

En Deux Mots

En matière de FPS je ne suis pas difficile à satisfaire, mais y a des limites. Level design pourri, armes asthmatiques, réalisation hideuse, Kreed aurait mieux fait de ne pas sortir du tout.

- \+ L'I.A. est correcte
- − Beaucoup trop mou
- − Bruitages pourris
- − Grandes maps laides et vides

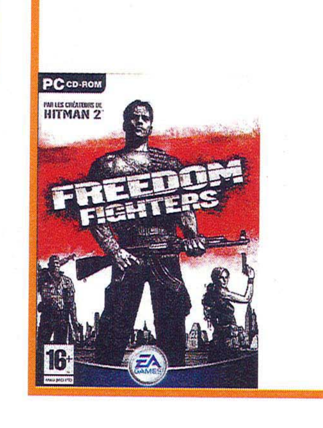
Note	
4	Technique
3	Artistique
3	Intérêt



Freedom Fighters

Genre : Shoot Tactique
Infos : 14,90 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de RAM + Carte 3D 32 Mo – Electronic Arts
Note : 8/10 dans Joystick N°151

Allez savoir pourquoi, plombier est une des professions les plus sous-représentées dans le monde du jeu vidéo (ndlr : nan c'est vrai Mario n'est pas très connu). Heureusement, Freedom Fighters nous donne l'occasion d'enfiler la salopette d'un de ces réparateurs de tuyauterie. Pas pour très longtemps en revanche, puisque rapidement notre héros délaisse son artisanat pour se tourner vers la résistance engagée. En effet, son pays – les États-Unis – a été envahi par les communistes au sortir de la guerre froide. Développé par IO Interactive à qui on doit la série Hitman, ce jeu d'arcade avec de gros morceaux de tactique dedans est une des meilleures surprises de l'été dernier.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Space Colony

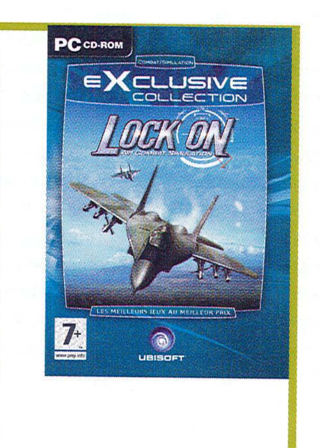
Genre : Stratégie/Gestion
Infos : 5 euros – CPU 800 MHz + 64 Mo de RAM – Gathering
Note : 7/10 dans Joystick N°153

Amateurs de graphismes stupéfiants, si vous cherchez un jeu pour rentabiliser votre X800, passez votre chemin. Space Colony s'adresse aux fans de stratégie/gestion aux graphismes austères. Votre boulot, c'est d'administrer les bases implantées sur des planètes lointaines et parfois hostiles. Outre la saine recherche d'un profit maximal, vous devez également gérer vos employés et vous assurer qu'ils ne manquent de rien (nourriture, repos, etc.). Attention malgré tout, l'interface connaît quelques lourdeurs et le jeu ne propose aucun mode multijoueur.

Lock On : Modern Air Combat

Genre : Simulation
Infos : 15 euros – CPU 2 GHz + 512 Mo de RAM + Carte graphique 128 Mo – Collection Exclusive
Note : 9/10 dans Joystick N°154

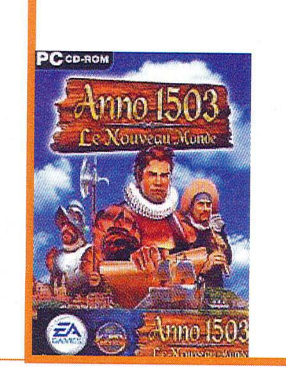
Vous avez un gros PC et vous commencez à vous lasser de Falcon 4 ? Lock On Modern Air Combat est fait pour vous. Bien qu'un poil moins réaliste que le titre de Microprose, LOMAC propose un modèle de vol très pointilleux qui risque d'ailleurs de rebuter le débutant dépourvu d'une motivation sans faille. Son éditeur de missions vient compenser le manque de campagnes dynamiques, même si on regrette fortement leur absence. Quoi qu'il en soit, si vous cherchez un bon simulateur de vol avec des appareils contemporains, vous venez de le trouver.



Bi-Pack Anno 1503

Genre : Stratégie/Gestion
Infos : 29,99 euros – CPU 500 MHz + 128 Mo de RAM – Electronic Arts
Note : Anno 1503 : 8/10 dans Joystick N°147 – Add-on : 6/10 dans Joystick N°159

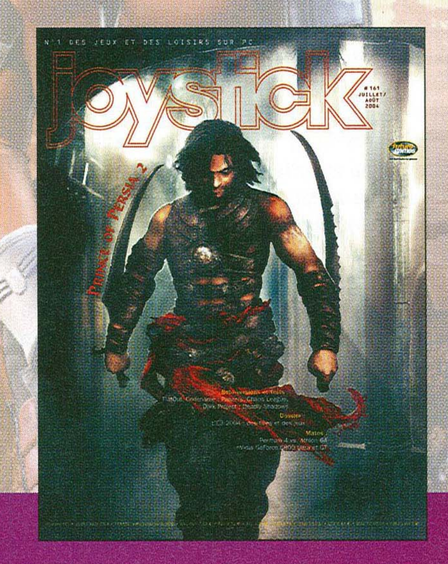
Pas de chance, ce pack comprenant le jeu et son add-on arrive pour la rentrée. Du coup, les joueurs friands de stratégie/gestion devront prendre sur leur temps de travail pour pouvoir y jouer. Que vous le vouliez ou non, vous serez aspiré par le gameplay d'Anno. Le salut viendra peut-être de la réalisation (interface et graphisme) qui risque de vous lasser après quelques heures de jeu. Il sera alors temps de se coucher pour pouvoir dormir au moins quatre heures avant d'attaquer la journée du lendemain.





ABONNEZ-VOUS À joystick

1 AN (11 n°) et recevez en cadeau : le tour de cou** Joystick



pour **48 €** au lieu de 71,50€*



** Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick service abonnements - BP 90006 - 59718 LILLE CEDEX 9

❑ **OUI, je m'abonne à Joystick pour 1 an - 11 n° + le tour de cou Joystick au prix de 48 € seulement au lieu de ~~71,50~~ € ***

Je choisis la version 1 ❑ CD ou 2 ❑ DVD

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ CB n° ____________________

Expire le : __ __ (validité minimale 2 mois)

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : ____________________

Ville : ____________________

Date de naissance : __ __ __

e-mail : ____________________

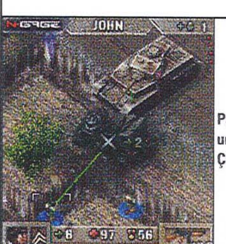
Téléphone : __ __ __ __ __

Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

STPA62

Le tour de cou Joystick ne peut être vendu séparément. * Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/08/04). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 septembre 2004, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Autres pays nous contacter au : 03 28 38 52 39 ou par mail abonnementsjoystick@cba.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑




Pathway to Glory est le seul titre un peu intéressant de la machine. Ça fait cher le jeu…

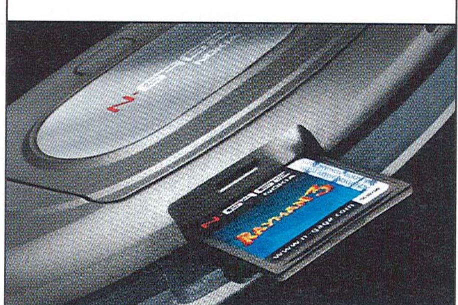


Nokia N-Gage QD

La N-Gage, c'est l'histoire d'un flop retentissant qui a déjà coûté bien trop cher à Nokia. Malgré des ventes estimées à 600 000 exemplaires au niveau mondial – soit bien loin des objectifs annoncés au lancement – le constructeur finlandais ne lâche pas prise et nous sort une nouvelle version de son téléphone/console de jeu.

Acharnement thérapeutique

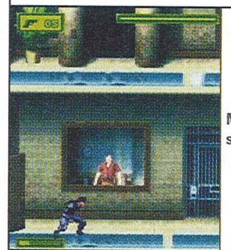
Attention, pas question ici de N-Gage 2, c'est un simple lifting dont il est question. Vu les défauts du premier modèle, genre le fait qu'il fallait téléphoner avec la tranche de l'appareil, il y avait de quoi faire. Taille plus petite, ergonomie revue, Nokia a bossé pour rendre sa bestiole plus fonctionnelle. Malheureusement, les erreurs du design de base persistent. L'écran placé verticalement va à l'encontre de tout ce qui se fait en jeu vidéo par exemple. Ensuite, malgré ses 4096 couleurs et une qualité d'affichage tout à fait respectable, l'interface en mode téléphone est totalement dépassée par rapport à ce que fait la concurrence. Icônes laides, couleurs mal choisies, navigation mal pensée : on est loin du rendu d'un Z600 de SonyEricsson par exemple. Un peu dommage pour un produit censé en mettre plein la vue. Le processeur central, un ARM à 104 MHz, reste inchangé mais des fonctions comme le player MP3 ou la radio ont disparu. Dans l'ensemble, la plupart des fonctionnalités hors jeu ou téléphonie de ce produit sont de toute façon bien inutiles. Qui va regarder de la vidéo ou des images sur un produit dépourvu d'appareil photo ? O.K., on peut récupérer celles des potes par Bluetooth, mais ça reste léger… Exit aussi la prise USB, il faudra se contenter du BT en question pour synchroniser le bébé avec votre PC. Bon courage. Au passage, notez que chez moi, impossible de faire communiquer le téléphone avec ma machine en utilisant la fonction de port série virtuel en passant par la base BT d'une souris MX900. On va dire que je n'ai pas de chance. L'autonomie en revanche est appréciable, à condition de ne pas oublier de quitter totalement votre partie en cours. Sinon vous ne dépasserez pas la dizaine d'heures (grand max). Dernier changement notable, il est enfin possible de changer de jeu sans être obligé de retirer la batterie. Ouf. Cela dit, l'ergonomie des cartes MMC reste assez discutable.

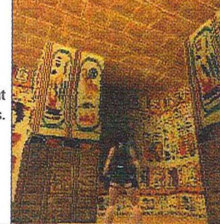

Joie, on n'est plus obligé de démonter la bête pour changer de jeu.

Attention à la marche

On trouve toujours des incohérences de conception bizarre, comme l'oreillette positionnée du côté des touches, ce qui n'est juste jamais le cas normalement. La qualité générale laisse aussi à désirer. Quand on tape un SMS, on s'aperçoit que tout le bloc clavier bouge, ça fait vraiment cheap. Arrive ensuite l'instant fatidique : les essais de jeu. J'ai été plein de bonne volonté, j'en ai testé une dizaine. Même les Sims. Et à part Pathway to Glory qui est effectivement prometteur (j'ai eu une version preview), le reste va de pitoyable à passable. Ils ont même réussi à rater des titres pourtant pas trop compliqués comme Puzzle Bubble ou Super Monkey Ball. Je ne parle pas des jeux comme Red Faction, totalement indigeste sur N-Gage. Le verdict est simple, payez-vous un vrai téléphone et une GBA SP, vous aurez le meilleur des deux mondes. À vouloir concilier les deux, la N-Gage QD réussit l'exploit de n'être ni un téléphone agréable et encore moins une console de jeu amusante. Bravo.

FABRICANT : NOKIA
SITE WEB : **WWW.NOKIA.FR**
PRIX : ENVIRON 220 EUROS


Même Sam Fisher est venu se paumer sur N-Gage.


Lara reste dubitative devant l'énigme des amas de pixels.



Logitech Cordless Desktop LX501

Tiens, encore un combo clavier+souris sans fil de chez Logitech. Celui-ci modifie pas mal les habitudes en copiant la disposition de touches utilisée par Microsoft depuis déjà un moment (surtout le pavé page précédente/suivante, suppr, etc.). Le design est plutôt agréable, le toucher du clavier très soft, typiquement dans le genre que haïssent les fans des vieux Keytronic. Les touches de fonction en revanche sont bizarres et s'apparentent de plus en plus à des boutons programmables. Leur placement et leur forme rendent ce clavier assez détestable pour les joueurs. Dommage. Pour le reste, on voit se multiplier les boutons pas forcément indispensables dédiés à certaines applications, comme changer son statut dans Messenger. J'aurais préféré que Logitech s'occupe d'améliorer ses drivers pour qu'enfin tout fonctionne normalement (Firefox boude les boutons de navigation web par exemple). Ça reste un excellent produit de bureautique avancée, mais le joueur devra vraiment tester la bête avant de sortir le porte-monnaie.

Fabricant : Logitech
Site Web : **www.logitech.fr**
Prix : environ 85 euros TTC

Altec Lansing CS21



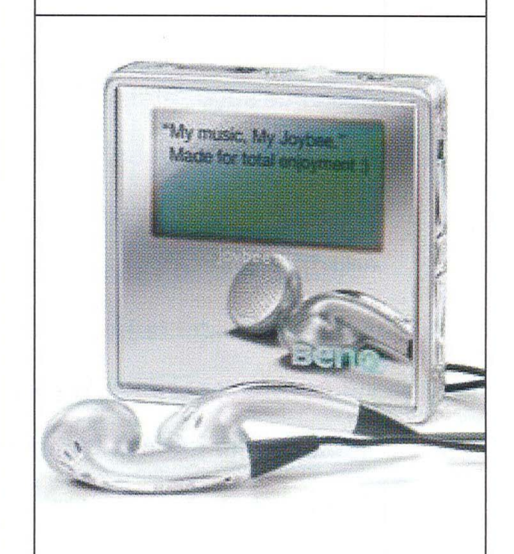
Bon, je ne vais pas vous mentir, je suis assez déçu par ces enceintes. Altec a déjà fait carrément mieux pour ce genre de prix en kit 2.1. Au déballage, on sent le problème arriver : c'est très léger tout ça. Design Altec classique, ergonomie « basique » (boutons de volume et marche/arrêt sur l'enceinte de droite), pas de télécommande, on a vraiment l'impression d'être devant un kit bas de gamme alors que le prix est 10 euros plus cher que les 621, qui sonnent bien mieux. Vu le manque de basse et les mediums souvent aux abonnées absents, le choix est vite fait. Achetez plutôt les 621 qui sont parmi ce qui se fait de mieux en kit 2.1 !

Fabricant : Altec Lansing
Site Web : **www.alteclansing.com**
Prix : environ 160 euros TTC

BenQ Joybee 150

Ce lecteur MP3 de 256 Mo est très complet avec ses fonctions radio, enregistrement (micro intégré/entrée ligne) et lecture eBook. Son format et son look sont plutôt réussis, l'écran est agréable, même si la lecture d'un fichier texte dessus reste plutôt du domaine du dépannage. Il est livré avec une télécommande filaire sur le casque (sans affichage). Il faut noter que la réception FM est vraiment excellente et il est possible de mémoriser une trentaine de stations. Un paquet de points négatifs vient malheureusement assombrir le tableau : aucune navigation dans les menus n'est possible en écoutant un MP3, l'interface elle-même est loin d'être pratique et surtout, on a encore droit à un player MP3 utilisant de l'USB 1.1. Je le répète encore une fois, avec plus de 64 Mo il faut de l'USB 2.0 ! Au final, ce lecteur est loin de valoir un iBead en terme de confort d'utilisation (il faut se balader avec le câble USB pour le recharger et transférer des données dessus). Pour 50 euros de plus, autant se prendre un Mini iPod de 4 Go.

Fabricant : BenQ
Site Web : **www.benq.fr**
Prix : environ 230 euros TTC



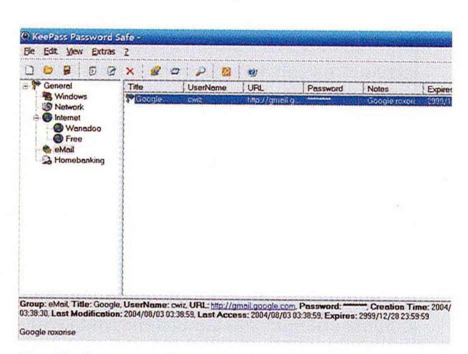
DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

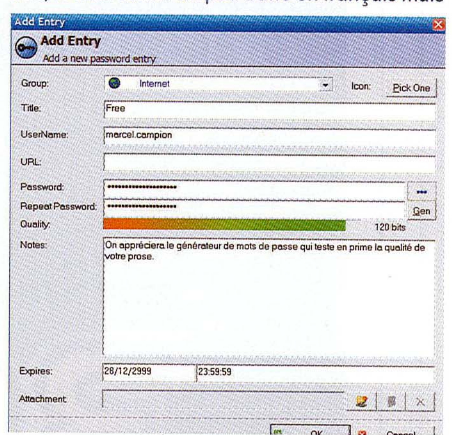
Afin que vous soyez bien efficace et productif toute l'année, je vous ai concocté une petite sélection d'utilitaires indispensables. Et histoire de rester toujours à la page, je vous parle aussi de quelques mises à jour indispensables des logiciels présentés ici les mois précédents. Eh non, les développeurs ne prennent jamais de vacances. De vous à moi c'est parce qu'ils ont peur des coups de soleil...

KeePass

La vie de l'homme moderne est pleine de contraintes. Pour tout et n'importe quoi on nous demande de nous souvenir de codes d'accès et de mots de passe en tout genre. Sur le net c'est une plaie, entre le mot de passe de connexion inscrit sur une feuille qu'on ne ressort qu'aux réinstallations de Windows, les mots de passe des comptes mail, ceux pour accéder aux 20 milliards de forums auxquels on s'est inscrit... Et le pire c'est que bien souvent on ne peut pas les choisir. À côté de ça, se souvenir du digicode de la porte d'entrée de tatie Jeannine est un jeu d'enfant. Je vous fais le coup tous les mois, quand je vous parle d'un problème c'est que je vous ai trouvé une solution magique pour le résoudre. Cette fois-ci, elle s'appelle KeePass. O.K., le nom sonne un peu truffe en français mais on pardonnera. Ce petit soft agit comme un coffre-fort où vous allez stocker tous vos mots de passe. Il suffit par la suite de retenir un seul mot de passe que vous aurez choisi. Mieux vaut en prendre un bien complexe, il faudra trouver mieux que le petit nom de votre chat. Et quid de la sécurité du logiciel en lui-même, me demanderez-vous ? C'est le bonheur de l'open source, KeePass utilise AES et Twofish, les deux algorithmes de cryptage les plus sûrs du moment. Une fois le logiciel lancé, les mots de passe apparaissent cryptés à l'écran et on peut les transférer dans le presse-papier pour les coller dans la fenêtre de son navigateur. C'est juste ultime, alors scandez tous en chœur avec moi : « KeePass, Haaaaaaaa ! » (ndlr : il pète les plombs, c'est la chaleur, ne faites pas attention).



Bon il n'a pas vraiment la tête d'un coffre-fort mais il est très sûr. Promis.



Afin d'économiser de l'encre la vraie légende se trouve dans l'image. Si, si, cherchez un peu.

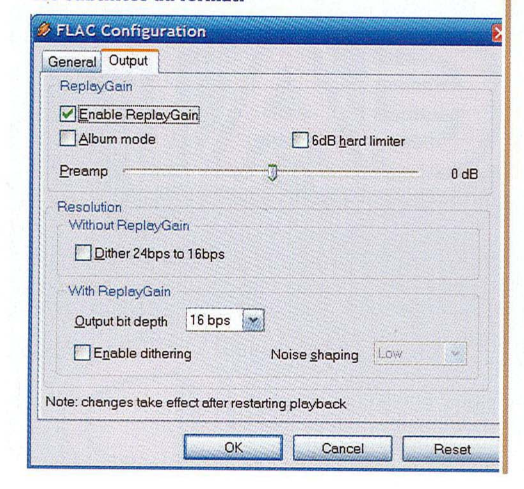
- VERSION : 0.96a
- ÉDITEUR : Dominik Reichl
- LICENCE : Freeware
- URL : http://keepass.sourceforge.net/

FLAC

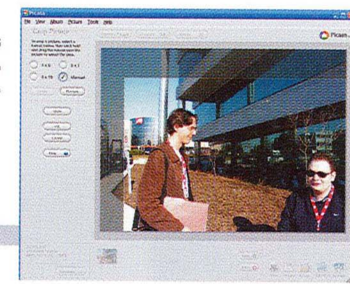
Le MP3 c'est démodé. Oui, il faut se faire une raison, ce format de compression audio bien pratique et bien compact a fait son temps. Sa qualité n'est pas au niveau et même lorsque l'on encode ses CD avec un bitrate élevé, on perd beaucoup en confort d'écoute. Maintenant que les disques durs atteignent des tailles faramineuses, il faut arrêter les économies de bouts de chandelles, il est temps de revenir à des choses plus consistantes. C'est tout l'intérêt de FLAC, un algorithme de compression audio top moumoute. Son gros avantage, il compresse sans perte. Aucune. Du coup, la qualité de reproduction est parfaite. Pratique pour digitaliser sa discothèque. Si la compression prend quelques minutes, la décompression est instantanée, du niveau des autres codecs du genre. La bibliothèque de base permet l'encodage et il existe une foultitude de plugins pour Winamp, foobar2000 et moult autres lecteurs multimédia. Ne manque à l'appel qu'un plugin iTunes, mais ça ne devrait pas tarder. Oui, je dis ça pour me rassurer.

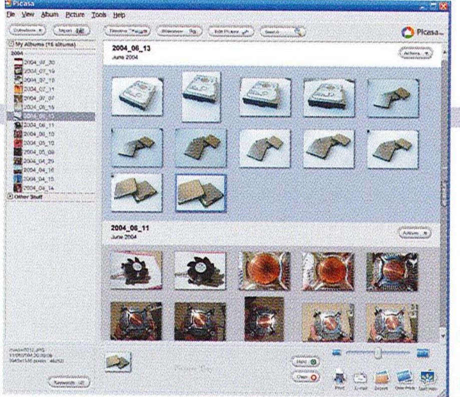
- VERSION : 1.1.1
- ÉDITEUR : Josh Coalson
- LICENCE : Freeware
- URL : http://flac.sourceforge.net/

Le plugin Flac pour Winamp gère toutes les subtilités du format.



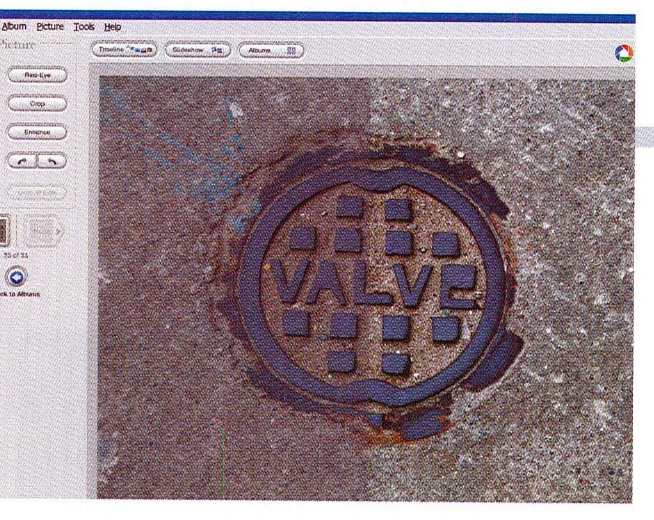
Deux « éminents » confrères surpris en flagrant délit de glandage. On taira les noms par respect.







L'interface permet de trier ses photos par répertoire ou par date.



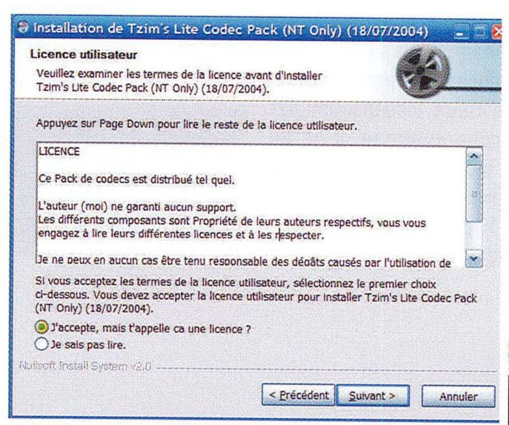
Picasa

Les appareils photo numériques c'est génial. On prend des tas de photos qu'on n'est pas obligé de développer. Mais pour en faire quoi ? Les stocker sur un coin de son disque dur en attendant qu'il fasse shhhrik (oui, je suis fataliste), ou les graver sur des CD dont la durée de vie n'est pas celle qu'on nous a promise ? En attendant, la boîte à chaussures numérique n'existe pas vraiment. Du côté obscur de la force il y a bien un dénommé iPhoto, le pendant d'iTunes (et ouais, je l'ai encore placé ce mois-ci !) pour la gestion d'images, mais sur PC les applis font un peu penser à des usines à gaz qui ont été adaptées pour pallier le problème. Mais non voyons, je ne parle pas du tout d'ACDSee 6. Picasa de son côté a été fait par une poignée de gars qui ne sont pas des manchots. Dans le lot il y a un ancien des Kai Power Tools, ces excellents plugins pour Photoshop dont l'interface avait un petit côté avant-gardiste. Ça se ressent un peu dans Picasa, avec par exemple une barre de défilement purement géniale qui reprend le principe des molettes des prochaines souris Logitech. Le soft scanne automatiquement vos disques et médias amovibles pour les cataloguer afin d'y accéder rapidement. Et il est rapide le bougre. Il peut aussi redimensionner la taille des vignettes en live, ça ne sert à rien mais c'est toujours bon pour épater les potes de passage. Il offre en plus quelques petites fonctionnalités de retouche comme un filtre anti-yeux rouges et un « enhance » pour rattraper les photos un peu loupées. Ça marche plutôt bien même si l'on aurait aimé avoir un poil plus de contrôle sur la manière dont travaillent les filtres. D'un autre côté c'est gratuit, on ne peut pas tout demander. Il a quand même un gros défaut, à savoir qu'il colle un peu partout dans vos répertoires des fichiers« Picasa.ini ». Ceux qui peuvent passer outre apprécieront ce petit bijou qui vous est offert par… Google. Eh oui ma bonne dame, le business des moteurs de recherche, ça paye…

- VERSION : 0.2.0
- ÉDITEUR : Google
- LICENCE : Freeware
- URL : www.picasa.com/google/

Tzim Lite Codec Pack

Avant, lorsque l'on voulait lire des vidéos sur son PC tout était simple. Il y avait deux ou trois formats propriétaires et il suffisait d'avoir QuickTime, Real et Windows Media Player installés pour s'en sortir. Fatalement c'était trop simple et l'arrivée du Mpeg 4, dont la déclinaison la plus connue (DivX) fait des ravages, a un peu tout chamboulé. On se retrouve avec des codecs par paquets de douze, tous incompatibles entre eux et qui rendent la vie des amateurs de films de vacances bien difficile. Des tas de compilations de codecs existent déjà, se voulant toutes plus complètes les unes que les autres. Problème, elles installent souvent un tas de filtres inutiles qui rentrent en conflit avec les applications ou le matériel de votre machine. L'approche du Tzim Lite Codec Pack est différente : il installe un nombre minimal de filtres en se basant sur l'excellent FFD-show dont je vous avais déjà causé il y a quelques temps. Pour être complet il rajoute Media Player Classic, un excellent lecteur multimédia open source. Un petit pack bien compact et bien pratique qui viendra à bout de tous les formats abscons que vous pourrez rencontrer sur le net. Autre pack de codecs du même niveau de simplicité (voire encore plus léger), le Defilerpak (v1.18 pour le moment), qui se trouve à cette adresse : http://hellninjacommando.com/defilerpak/.



On se marre même à l'installation.

Le logo se retrouve jusque dan Media Player Classic.



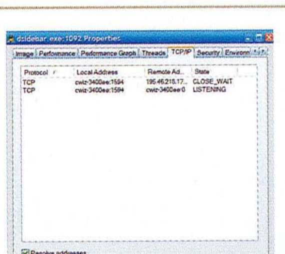
- VERSION : 20040718
- ÉDITEUR : Tzim
- LICENCE : Freeware
- URL : http://letzimisce.free.fr/TLCP/

UTILITAIRES

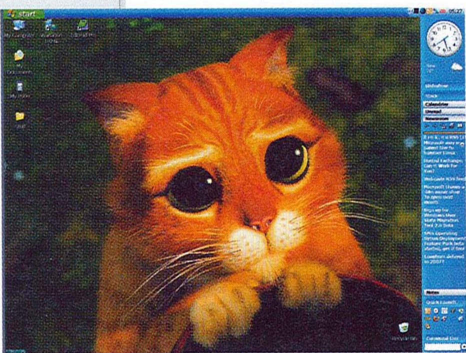


PAR C_WIZ

À LA MODE



Explorer en pleine traque de connexions TCP/IP.





Le tout dernier Firefox en action. Enfin là il ne fait pas grand-chose.

O.K., j'avoue, je voulais juste vous montrer mon fond d'écran. La classe non ?

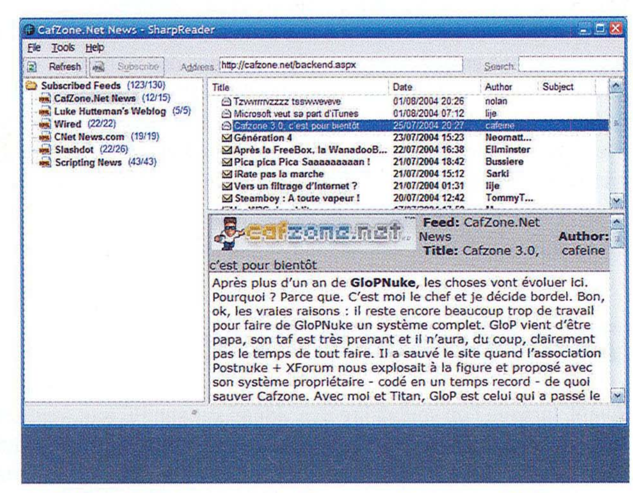
Try Again

Ce nom d'encadré pompé comme pas permis va me permettre de revenir sur certains logiciels indispensables. Car les utilitaires, voyez-vous, c'est un peu comme le bon vin : ça se bonifie avec le temps. Les développeurs ajoutent parfois des fonctionnalités surnaturelles alors je profite de cette rentrée pour vous mettre à la page de vos logiciels préférés. Commençons par l'indispensable Process Explorer de ce dieu vivant qu'est Mark Russinovich. Ce remplaçant du gestionnaire de tâches, largement apprécié pour sa recherche des « locks » sur les fichiers ouverts par les différents logiciels, s'est vu adjoindre dans sa version 8.2 une fonctionnalité qui poutre : l'affichage des connexions TCP/IP. Pratique lorsqu'on a un doute sur un éventuel virus. Le très bon Desktop Sidebar a également subi une cure de jouvence puisque la version .69 apporte un éditeur de skins. Des tas de plugins existent également pour les applications les plus populaires, l serait dommage de s'en priver. Je termine avec quelques mots sur un autre logiciel indispensable : Firefox. Chaque version rend ce navigateur web plus populaire et c'est légitime. Si IE vous tape sur le système, essayez celui-ci.

SharpReader

XML va révolutionner le web. Oui, sérieusement. Et il n'y a pas que moi qui le dit. Ce langage à peine lisible par les profanes est en train de changer la manière dont on consulte du contenu sur le net. Fini de marteler votre pauvre touche F5 toutes les deux minutes dans votre brouteur pour voir si un site a été mis à jour, XML vient à la rescousse. Plus connu sous le nom de RDF, RSS ou encore ATOM, ce format permet aux concepteurs de sites d'informer leurs lecteurs d'un nouveau contenu en y listant automatiquement leurs derniers ajouts d'articles. Il suffit donc de consulter périodiquement ces fichiers pour rester à la page. En quoi est-ce que ça simplifie le problème me demanderez-vous ? Tout simplement parce que des outils existent pour récupérer à intervalles réguliers ces petits bouts de bonheur. En voilà justement un bien ficelé : SharpReader. Interface claire, visualisation par site ou bien globale, recherche avancée, il ne lui manque que la parole. Aucun site ne lui résiste et ses petites fenêtres d'alerte sont un véritable régal. Il nécessite le .Net Framework version 1.1, mais si vous avez installé l'interface du CD ou DVD de Joy, vous êtes fin prêt.

- VERSION : 0.9.5.1
- ÉDITEUR : Luke Hutteman
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.sharpreader.net



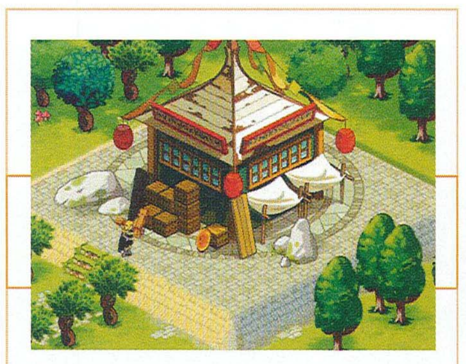
AVERTISSEMENT : cette copie d'écran contient une publicité cachée.

Top Utilitaires de la rédac

- **Lecteurs vidéo :** BSPlayer 1.0, Zoom Player Pro 4, WMP 9
- **Lecteurs audio :** iTunes 4.6, Winamp 5.04, WMP 9
- **Mailreaders :** Outlook 2003, Eudora 6.1.2, Mozilla Thunderbird 0.7
- **NewsReader :** 40tude Dialog 2.0.11.1, Gravity 2.5, Xnews 6.08
- **Pagers Internet :** Trillian Pro 2.013, ICQ 2003b, MSN 6.2
- **Anti lourds :** Spy Sweeper, SpamPal 1.57, POPFile 0.21.1, AdAware 6
- **Downloaders :** FlashGet 1.60
- **Customisation :** Desktop Sidebar 1.04.69, StyleXP 2.0, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- **Clients FTP :** FlashFXP 3.0, FileZilla 2.2.6, SmartFTP 1.0.981
- **Browsers Web :** Mozilla Firebird 0.9.2, Netcaptor 7.5.0
- **Browsers d'images :** ACDsee 6.06, Xnview 1.66
- **Tweakers :** X-Setup Pro 6.6, Startup Control Panel 2.7, Customizer XP 1.8.5

Net News

ENTRE LA BÊTA DE WORLD OF WARCRAFT EN PERPÉTUELLE ÉVOLUTION, LES PRISES DE FORTS DANS LINEAGE 2 ET LES MATCHS DE HAUT NIVEAU DE LA COUPE DU MONDE DE JEUX VIDÉO, ON PEUT DIRE QUE L'ÉTÉ ÉTAIT PLUTÔT CHARGÉ. ÇA TOMBE BIEN, J'AVAIS PAS VRAIMENT L'INTENTION DE BRONZER.

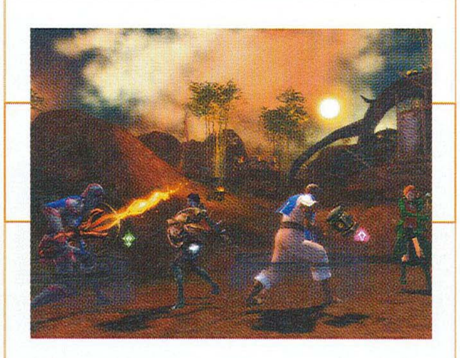


Dofus

UN JEU DE RÔLE ONLINE SYMPA ET PAS CHER, ÇA EXISTE

Souvenez-vous, nous vous avions parlé de Dofus (www.dofus.com) il y a quelques mois alors qu'il était encore en phase de beta-test. Ce MMORPG à l'humour décapant, entièrement réalisé en flash, mettait en scène différentes races aux pouvoirs spécifiques. Le but était simple : seul ou en équipe, il fallait affronter un ou plusieurs adversaires à la manière d'un jeu de stratégie tour par tour. Les connaisseurs peuvent y voir des points communs avec une partie de Final Fantasy Tactics. Évidemment, depuis cette version bêta, les développeurs de chez Ankama Studio ont ajouté des monstres, des métiers et des PNJ... L'univers de Dofus ne se limite pas seulement à de simples affrontements et cela pour notre plus grand plaisir. Derrière le design enfantin de Dofus se cache un titre prometteur qui est sorti officiellement depuis fin août. Autre bonne nouvelle, l'abonnement mensuel ne dépasse pas les 5 euros. Un tarif préférentiel est même proposé à ceux qui désirent souscrire pour une année.





NCSoft

INVASION CORÉENNE

NCSoft a annoncé il y a peu de temps que ses deux prochains MMORPG, Guild Wars et Tabula Rasa, ne sortiraient pas à la fin de l'année comme cela était prévu initialement. Les deux titres sont repoussés pour 2005. Évidemment, aucune date précise n'a filtré pour le moment. Dans un autre registre, on apprend également que NCSoft a implanté des bureaux en Europe. En Angleterre pour être exact.
Il ne reste plus qu'à espérer que l'éditeur s'active pour sortir ses différents titres en Europe.
On ne cracherait pas sur des serveurs européens pour City of Heroes ou Lineage II, ce dernier étant quand même le MMORPG le plus joué au monde du moment. Une affirmation impossible à vérifier, les vrais chiffres concernant le nombre d'abonnés de chaque MMOCPG étant mieux gardés que la formule du Coca...

Shenmue Online

SEGA C'EST PLUS FORT QUE TOI

Ceux d'entre vous qui ont découvert Shenmue sur Dreamcast ou plus tard sur Xbox seront ravis d'apprendre que Sega est en train de développer, pour PC, un MMORPG s'inspirant de cette série. L'univers de Shenmue Online dans lequel les joueurs s'immergeront ne sera autre que celui de la Chine des années 80. Des milliers de joueurs assumeront le rôle de militants utilisant les arts martiaux au travers de combats gérés en temps réel. Pour l'instant le concept reste assez obscur mais on a hâte d'essayer tout ça même si rien ne laisse croire à une sortie européenne. Pour l'instant, seules la Chine et la Corée sont sur le planning de sortie, prévue pour le printemps 2005.

Jeux de rôle Online

SIX PIEDS SOUS TERRE



Il fallait bien que ça arrive, la fulgurante ascension des MMORPG n'allait pas se faire sans casse. Electronic Arts a ouvert le bal en mettant un terme au développement d'Ultima X Odyssey. Dans un communiqué, EA a précisé qu'aucun emploi ne serait supprimé et que l'équipe actuelle d'Ultima X serait basculée sur Ultima Online. Nous voilà rassurés ! On apprend également que Warhammer online a également été annulé. Nous avions pourtant affaire à des titres connus, très attendus et dont la communauté était déjà très mobilisée (sites de fans, etc.). Les raisons de l'arrêt de ces deux titres restent cependant assez évidentes : face à la concurrence, les deux éditeurs ont estimé qu'il ne fallait pas se leurrer et qu'aucun de ces jeux ne serait rentable. Douloureux, mais très logique...

Biosfear

MOUFLES ET PARKA SONT DE RIGUEUR

Tiscali Games a annoncé les nouveautés qui seront présentes dans le chapitre 2 de BiosFear, intitulé Battle for the Winter Castle. La vaste région nommée Great White Horn est au cœur de cette extension. Le vent glacial et les monstres sauvages attendent à bras ouverts les aventuriers les plus téméraires. Ce nouveau territoire est censé apporter un challenge même pour les personnages haut niveau. Un château surplombant cette zone sera aux premières loges pour voir le sang couler. Un système similaire au Capture The Flag a été implémenté et c'est la guilde possédant le plus de points qui sera déclarée victorieuse. On notera également la présence d'objets pour les joueurs de niveau 300 et plus, ainsi que de nettes améliorations graphiques. Cette extension gratuite pour BiosFear devrait voir le jour avant la fin de l'été. Pour de plus amples informations, vous pouvez toujours vous rendre sur ce site : www.biosfear.co.uk. Sachez également que Alchemic Dream se chargera de la localisation française de BiosFear. Décidément, la vie est belle pour ce MMORPG.

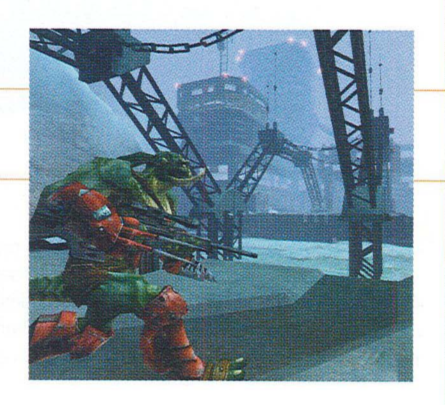




Éditeur de Maps

CRÉER SES PRPORES MODS

Pour tous ceux qui se sentiraient l'âme d'un artiste voilà un site qui pourrait bien vous aider à débuter dans une grande carrière de mappeur : www.unreal-design.com. Vous y trouverez tous les tutoriaux nécessaires à la création de maps, de mods ou de models. Il y en a pour tous les niveaux, du plus novice au vrai confirmé. C'est en tout cas un excellent moyen pour débuter dans cette aventure. Le tout est entièrement basé sur le moteur de Unreal.



Warcraft III

BLIZZARD FAIT LE MÉNAGE

Blizzard a suspendu 18 000 comptes de Warcraft III suite à l'utilisation de divers logiciels de triche par certains joueurs. Le développeur ne plaisante pas avec les cheaters. Ce ne sont pas moins de 7600 CD-Key qui ont été bannies du ladder pour une période d'un mois et 1400 CD-keys qui ont été supprimées de manière définitive. Dans un autre registre, on en apprend d'avantage sur le patch 1.17 qui devrait voir le jour prochainement : les unités ressuscitées via Réanimation seront immunisées aux sorts de Dispell. Les tours des arcanes, quant à elles, auront des bonus de dégâts face aux unités invoquées. Bref plein de bonnes choses sympathiques qui vont nous faciliter la vie ou nous la rendre insupportable. Question de point de vue !



Far Cry

UNE COMMUNAUTÉ EN PLEINE EXPANSION

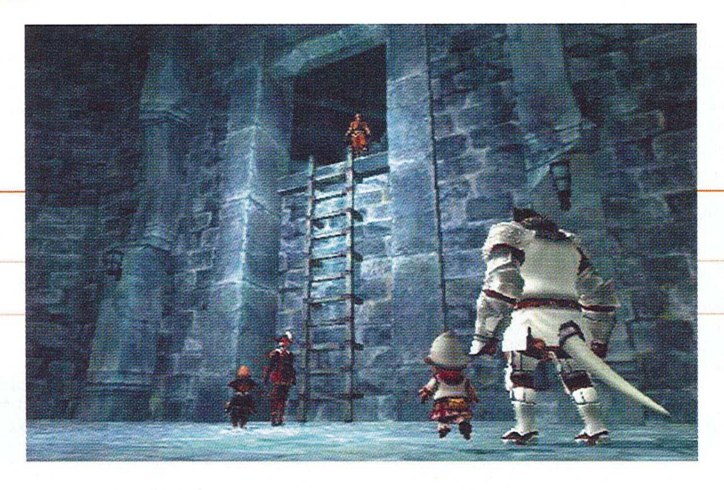
Le site http://crymod.com/ a ouvert ses portes il y a quelques semaines et sert de portail à tous les mods liés aux jeux de Crytek. Pour l'instant ça s'arrête à Far Cry et il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent. On va laisser le temps à la communauté de maîtriser le SDK et on repassera dans quelque temps mais quoi qu'il en soit, c'est un site à surveiller de près. Ah, on me fait signe que Doom 3 risque de faire des trous dans les rangs des modeurs pour Far Cry. Pas faux.



Asheron's Call : The Throne of Destiny

TEL LE PHÉNIX...

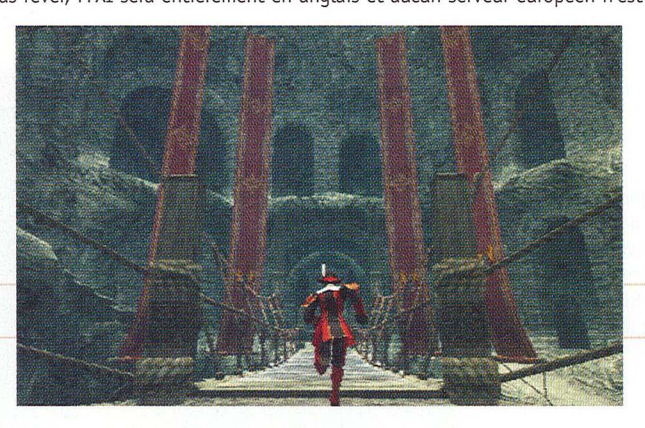
Asheron's Call premier du nom renaît de ses cendres. Eh oui mon bon monsieur, AC est bel et bien en vie et fait même couler plus d'encre que son frère AC2. Aujourd'hui c'est grâce à l'extension The Throne of Destiny qu'Asheron's Call revient sur le devant de la scène. Lifting du moteur graphique, système d'expérience et niveau maximum des personnages rehaussé, mais ce n'est pas tout. On nous propose ainsi de nouvelles zones, monstres et quêtes et surtout une nouvelle race jouable. J'en connais quelques-uns qui vont ressortir leur boîte d'AC de leur tiroir.



Final Fantasy XI

LES EUROPÉENS FOULENT LES TERRES DE VANA'DIEL

Après de longs mois et d'interminables rumeurs, le MMORPG de Square Enix va enfin voir le jour en Europe et ce à partir du 16 septembre prochain. La boîte coûtera 50 euros et comprendra Final Fantasy XI ainsi que les deux extensions. Pour une fois, nous ne sommes pas en retard sur le deuxième add-on, Chains of Promathia, puisqu'il voit le jour au Japon, aux États-Unis et en Europe au même moment. En ce qui concerne l'abonnement, on reste dans le classique du genre, c'est-à-dire que 12,95 dollars seront prélevés tous les mois de votre compte. Ceux qui attendaient une localisation de ce titre n'ont plus que leurs yeux pour pleurer. Il ne fallait pas rêver, FFXI sera entièrement en anglais et aucun serveur européen n'est prévu.



City of heroes

LES NOUVEAUTÉS PRÉVUES POUR LA RENTRÉE

Pendant que vous étiez en train de vous empiffrer devant votre PC, Mister Coquin, lui, a passé deux mois dans sa salle de muscu préférée. Développé couché, abdos fessiers... Notre héros national a pris du volume et des levels. La preuve, un paparazzi l'a pris (en photo) alors qu'il sortait d'un club échangiste. Selon nos sources, il se préparait à affronter des dangers imminents. Il parlait de deux nouveaux lieux à découvrir ainsi que de nouveaux gangs de vilains à punir. Mais ce n'est pas tout, il paraît que Paragon City accueille d'autres innovations telles que de nouvelles missions, des effets visuels modifiés et surtout l'apparition des capes pour les personnages de niveau 20. À l'annonce de cette nouvelle, Mister Coquin a décidé de se consacrer à la broderie afin de confectionner des capes dignes de lui. En plus comme le monde est bien fait (ahem), toutes ces bonnes choses vont débouler pendant l'automne. Il fait gris et moche à cette époque, c'est parfait pour rester au chaud et taper des vilains.



Lineage 2

CHRONICLE 2 FAIT SON SHOW

La prochaine extension gratuite pour Lineage 2 se place de plus en plus sous le feu des projecteurs. On découvre de nouveaux territoires, quêtes, monstres... On apprend également qu'il sera possible de nager et de découvrir des zones sous-marines. Peut-être que mon buff Kiss of Eva, qui permet de tenir sa respiration plus longtemps, va enfin me servir. Quoi qu'il arrive je vous conseille de vous diriger de ce pas vers ce lien : www.lineage2.co.kr/pds/multimedia_movie.asp. Cette vidéo de 70 Mo vaut tout l'or du monde, il serait dommage de s'en priver. Même ceux qui ne jouent pas à ce MMORPG vont en prendre plein les yeux, c'est un vrai régal.



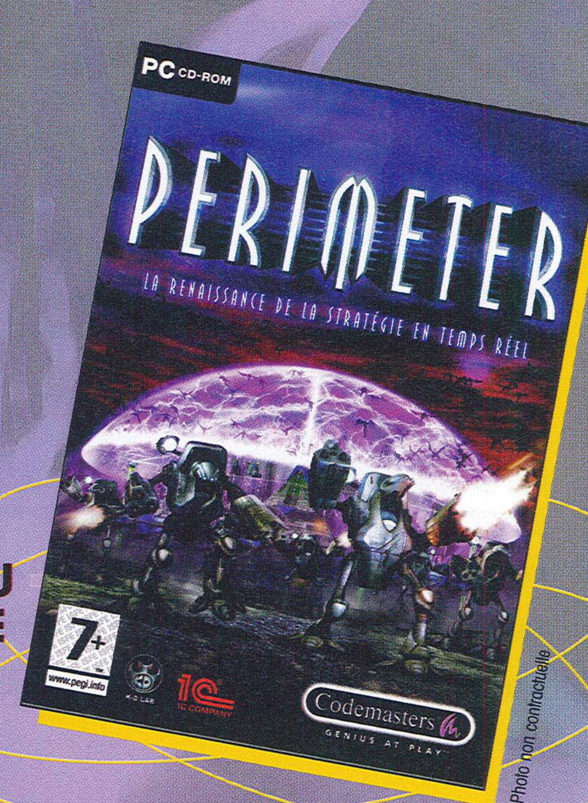


ABONNEZ-VOUS À joystick

Joystick (1 an/11 n°) 71,50 €
+ Le jeu PERIMETER 49,99 €
TOTAL ~~121,49~~ €

pour vous : 79 € seulement

LE RENOUVEAU DE LA STRATEGIE EN TEMPS REEL !



Perimeter repousse les limites du jeu de stratégie en temps réel. Perimeter vous permet d'explorer de nouveaux mondes.

* Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick service abonnements - BP 90006 - 59718 LILLE CEDEX 9

❑ **OUI, je m'abonne à Joystick pour 1 an - 11 n° + le jeu PERIMETER au prix de 79 € seulement au lieu de ~~121,49~~ € ***

Je choisis la version 1 ❑ CD ou 2 ❑ DVD

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_| (validité minimale 2 mois)

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Nom : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : ______________________

Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|

e-mail : ______________________

Téléphone : |_|_| |_|_| |_|_| |_|_| |_|_|

Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

STPM62

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n°s de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/08/04) et le jeu Perimeter au prix de 49,99€ (+ 2€ de frais d'emballage et de port). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 septembre 2004, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Autres pays nous contacter au : 03 28 38 52 39 ou par mail abonnementsjoystick@cba.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

WORLD OF WARCRAFT



Actuellement, seuls les mages et guerriers peuvent profiter du système de talents qui n'est pas sans nous rappeler le système de compétences présent dans Diablo II.

L'ÉTÉ S'EST RÉVÉLÉ CHAUD SUR LES TERRES D'AZEROTH AVEC L'ARRIVÉE DE NOMBREUX CHANGEMENTS POUR LE MMORPG DE BLIZZARD : SERVEUR PVP (JOUEUR CONTRE JOUEUR), VENTES AUX ENCHÈRES, SYSTÈME POSTAL… LE VRAI SOLEIL EST RESTÉ LOIN, DERRIÈRE MES VOLETS FERMÉS.

Après de longues heures passées à arpenter le monde de Warcraft, nous pensions avoir tout vu, tout lu et tout entendu. Les prochaines améliorations nous semblaient certes importantes, mais nous restions convaincus d'avoir passé le stade du « ça va tout déchirer ». Manque de bol, avec l'arrivée de la troisième phase de beta-test, nous sommes de nouveau scotchés face à notre écran en affirmant : « ça va VRAIMENT tout déchirer ». Il faut avouer que le résultat est plutôt bluffant : correction de bugs, rééquilibrage des classes (bien que le mage reste encore trop puissant), perfectionnement de certaines zones, ajout de quêtes… Toutefois, l'ensemble de ces changements n'est qu'une goutte d'eau dans cet océan de plaisir que nous procure WoW. Une des grosses améliorations est la possibilité d'envoyer des courriers à d'autres joueurs par l'intermédiaire de boîtes aux lettres dispersées sur le territoire. Notez que l'on peut envoyer de l'équipement par colis et même se faire payer en contre-remboursement. Le joueur doit ainsi verser un montant précis pour retirer la jolie épée magique que son pote Kevin lui a envoyée. Et ici pas d'histoire de grève et de délai, la Poste selon Blizzard c'est efficace : une petite heure suffit à recevoir vos colis. L'autre point marquant de cette bêta n'est autre que les Auctions House. Ces bâtiments permettent à tout un chacun de consulter le tarif ainsi que les objets mis en vente par les joueurs et par la même occasion, d'écouler son propre matériel. Si votre objet est vendu aux enchères, l'argent arrive directement par la Poste. Ainsi ce n'est plus la peine de rester connecté des heures en attendant un éventuel acheteur. Si seulement Lineage II pouvait copier ça…

Éditeur VIVENDI UNIVERSAL GAMES
Développeur BLIZZARD/ÉTATS-UNIS
Sortie prévue LE 36 D'UN MOIS DE 2004



Photo de famille avec mon cousin Bebert. Il est gentil comme tout et sait sourire devant l'objectif.

OÙ DOIS-JE VERSER MON SANG ?

La Horde (Orc, Troll, Tauren et Undead) face à l'Alliance (Humains, Gnomes, Nains et Elfes), voilà ce que nous propose le serveur PvP. Recréer encore un nouveau personnage, ça nous fait pas peur chez Joystick. Surtout quand c'est pour aller pourrir la vie de son voisin. Ce qui est précisément le but du PvP. Aller massacrer la faction opposée est un réel plaisir, même si les choses ne sont pas toujours faciles. La Horde a notamment un net désavantage face à une Alliance surpuissante. Et cela pour des raisons cartographiques. Lorsque l'on tente en vain de valider une quête avec son misérable Undead niveau 20 dans une zone où des Humains de niveau 35 et plus s'adonnent à la cueillette, ça ne rend pas la tâche aisée. Et ça devient particulièrement pénible de mourir en boucle à cause de champignonnistes accomplis.
Du reste, je suis convaincu que voir le niveau de son adversaire ainsi que ses barres de vie et de mana, est une mauvaise idée. Dans le pire des cas, on aperçoit des points d'interrogations à côté du portrait du personnage ciblé, signifiant : « Va te cacher dans le gros buisson et prie pour que je ne t'y trouve pas » ou « Attaque et meurt, espèce de noob ». Bien entendu, le système PvP n'en est qu'à ses balbutiements et ne peut donc que s'améliorer, il suffit de faire confiance à Blizzard et d'attendre les prochains patchs.

CYD



La perception du monde est maintenant totalement modifiée lorsque l'on évolue sous la forme de fantôme. Très réussi !

Asheron's Call 2

Le patch salvateur : craftement vôtre

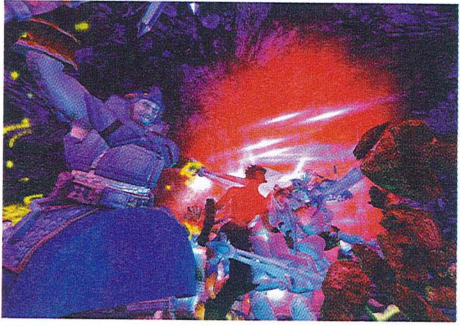


Nous aussi, on a maintenant une ferme sur AC2 : ses habitants sont au moins aussi pénibles que ceux de TF1.

UN RACHAT DE LICENCE ET QUELQUES PATCHS PLUS TARD, ASHERON'S CALL DEUXIÈME DU NOM S'OFFRE UN LIFTING TARDIF MAIS EFFICACE AVEC LA REFONTE COMPLÈTE DU SYSTÈME D'ARTISANAT. CRAFTEURS, À VOS PIOCHES... PRÊTS... MINEZ !!!

Éditeur TURBINE
Développeur TURBINE/ÉTATS-UNIS

Branle-bas de combat sur AC2, le nouveau craft est là. Un peu partout, on voit se trimbaler des joueurs qui, carte en main, se fraient fébrilement un chemin jusqu'aux précieuses sources de matières premières, ou dépècent à furieux coups de couteau les infortunés mobs qui ont croisé leur route. Sur les forums comme en jeu les discussions vont bon train, la guerre des prix a commencé et les artisans se crêpent le chignon pour savoir qui est le plus fort entre l'éléphant et l'hippopotame... Pardon, entre le mineur et le dépeceur.



L'Émissaire Noir est au bout du couloir : ça c'est de l'enthousiasme suicidaire, les gars !

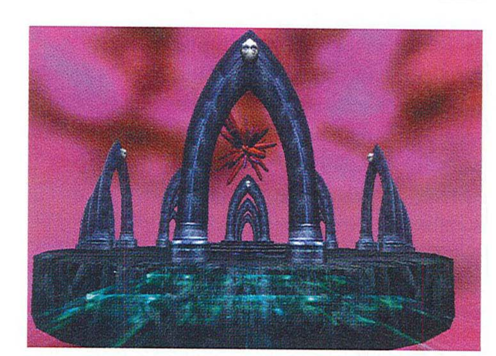
DEPUIS L'TEMPS QU'ON L'ATTEND...

Les joueurs doivent désormais choisir entre xp et cxp (ou xp craft), puisque le nouvel artisanat se voit doté d'un système de points d'expérience qui n'existait pas auparavant. Beaucoup plus sexy que l'ancien, accessible à tout niveau, praticable sur tous les continents, le nouvel artisanat est suffisamment addictif pour que certains joueurs s'y consacrent en quasi-exclusivité. L'équilibre économique est entièrement basé sur la rareté des matières premières : elles sont inabordables à la vente et s'échangent le plus souvent. Autrement dit, personne ne peut échapper à la corvée de récolte des matières. Pour le moment on ne peut pas dire que les objets craftés se soient imposés comme les nouveaux items clefs du jeu. Leur durée de vie est limitée, ce qui rebute encore pas mal de joueurs qui préfèrent s'accrocher à leur bonne vieille armure, moins puissante mais inusable. Autre problème, les nouveaux artisans qui n'ont jamais crafté auparavant sont nettement handicapés, puisque des cxp ont été distribués aux anciens crafteurs : une poignée de joueurs détient d'ores et déjà les clefs économiques et on voit mal comment ils pourraient être sérieusement concurrencés à terme. Ceci étant, jusqu'ici le nouvel artisanat se révèle très positif en ce qu'il a nettement redynamisé les serveurs en général, les échanges commerciaux en particulier. Le nouveau craft ne fait que renforcer le verdict que l'on connaît depuis quelques mois : AC2 s'affirme comme un excellent MMORPG, mais il pèche toujours par manque de joueurs.

MAOH



Il est gros, il est méchant, il a un nom débile et il rapporte plein d'xp... Mon pote le Cacophon.



Le portespace virindi, ou Marioland party version Turbine. Allez, plus que quarante plates-formes à sauter.

Y'A PAS QUE LE CRAFT DANS LA VIE...

Même si on ne parle que de l'artisanat en ce moment, Turbine a implémenté un paquet de changements avec les derniers patchs. De nombreuses quêtes sont apparues, le système de buffs a été amélioré avec succès, les bugs sont de plus en plus rares, quelques nouveautés (assez peu convaincantes pour le coup) ont été apportées au pvp... Du tout bon, en général, mais un souci persiste contre lequel Turbine semble s'escrimer en vain depuis des mois : le lag, un parasite vicieux qui ne semble pas prêt d'être éradiqué, en dépit des promesses faites par l'équipe de développement. Supportable, mais agaçant.

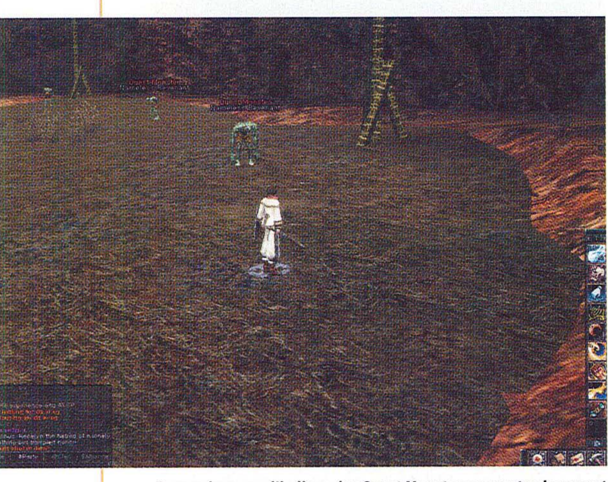
try again

LINEAGE II
CHRONICLE 1 : HARBINGERS OF WAR

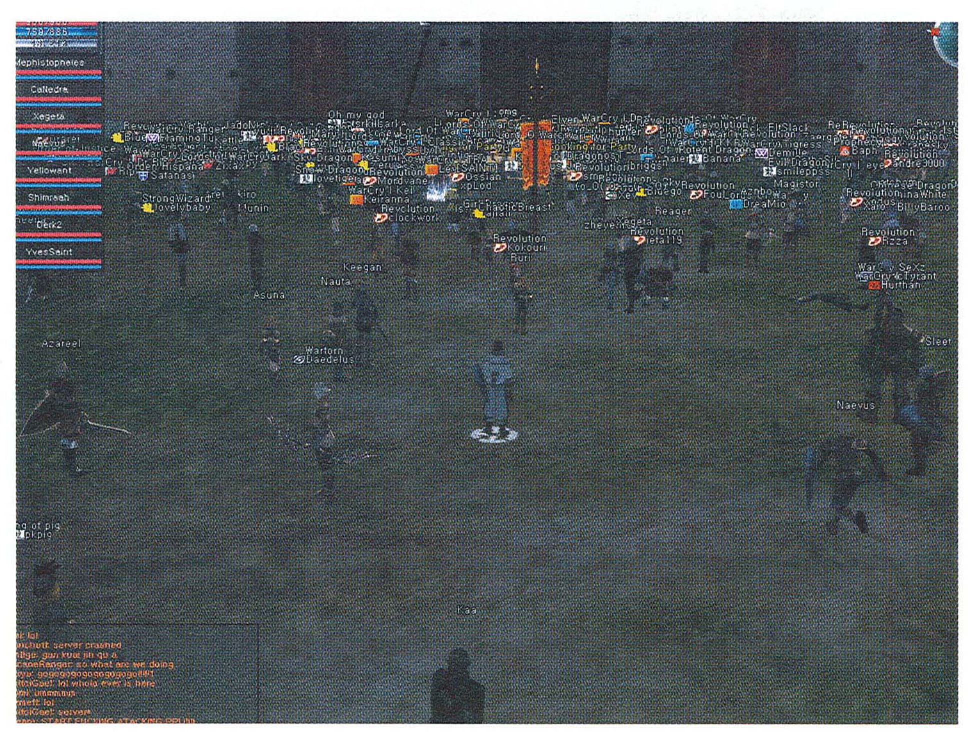
MÊME SI LES EXTENSIONS GRATUITES SONT UNE MANIÈRE DÉGUISÉE DE FINIR UN JEU SORTI TROP TÔT, CHRONICLE 1 DONNE SES LETTRES DE NOBLESSE À LINEAGE II. ON PEUT ENCORE RÂLER SUR LES IMPERFECTIONS MAIS POUR MOI C1, C'EST 250 MO DE BONHEUR. ET JE NE DIS PAS ÇA PARCE QU'UN MONSTRE M'A LÂCHÉ UNE ARME À 1,5 MILLION D'ADENAS JUSTE APRÈS AVOIR INSTALLÉ LE PATCH.


Il n'a pas intérêt à battre de l'aile trop fort, celui-là.

Jouable depuis fin juin, l'extension gratuite Chonicle 1 (C1 pour simplifier) a débarqué de manière un peu chaotique sur nos PC. Les serveurs sont restés indisponibles pendant plus de 24 heures, le téléchargement des 250 Mo n'en finissait pas... De surcroît, se connecter quelques heures après l'update n'a pas été une mince affaire. Entre les divers plantages de serveurs et les nombreux bugs présents – vie et mana qui ne se régénèrent plus, monstres absents –, il a fallu une zénitude absolue pour garder son sang-froid. Heureusement, une première bonne surprise nous attendait à la sortie du tunnel avec le relooking de certains items : j'avoue que le Kite Shield est franchement plus classe maintenant. Une fois les nouvelles tendances de la mode locale découvertes, tout le monde s'est rué vers les arènes qui permettent aux joueurs de s'affronter sans pénalité (des tournois commencent d'ailleurs à s'organiser sur certains serveurs). Les plus curieux et les plus hauts niveaux se sont attaqués ensuite aux nouveaux lieux à explorer, tels que la Forest of Mirrors, la ville d'Aden ou le Cimetery of Kings... Antharas, le dragon légendaire de Lineage II, est resté bien sagement dans son antre puisque l'entrée en est réservée aux personnages de niveau 50.
Le gameplay a été retouché également : le temps de l'archer-sniper-solitaire qui vous regarde en ricanant tandis qu'il s'aligne plusieurs créatures d'une seule flèche est révolu. Sa perte de puissance et l'augmentation de la vitesse de déplacement de certains monstres en sont la cause. Du coup, tous les archers et lanceurs de sorts de niveau 20/25 qui s'amusaient sur les Leech près de Cruma ont migré vers Execution Ground. Réservez dès maintenant votre place pour accéder aux gentilles ghoughouls qui traînent les pieds car le squat y est impressionnant... Au niveau du drop, on sent une nette différence : l'inventaire se remplit plus rapidement d'items en tout genre, ce qui permet


Comme leur nom l'indique, les Quest Monsters servent uniquement à accomplir certaines quêtes et ne rapportent ni point d'expérience ni argent.





On n'arrive même plus à savoir sur quoi on va cliquer tellement il y a de monde devant le fort.

d'engranger un pécule non négligeable pour s'équiper – ce n'est pas un luxe, car le niveau de vie est toujours aussi élevé sur Aden. Évidemment, Chronicle 1 apporte son lot de nouveaux monstres, musiques, objets et quêtes. Toutes ces améliorations n'ont pas modifié le train-train quotidien des joueurs : monstres, xp, thunes. Les vieilles habitudes ont la vie dure, surtout dans Lineage II – soyons honnêtes, il n'y a pas grand-chose d'autre à faire. Au final l'attrait de Chronicle 1 dépend beaucoup de votre classe, des compétences choisies et du niveau de votre personnage.

EN AVAANNNT ! JE VOUS REGARDE...

On ne pouvait pas parler de C1 sans aborder le sujet essentiel que sont les prises de forts. Les quatre premiers serveurs à avoir vécu cet événement sont Bartz, Kain, Erica et Devianne, les 10 et 11 juillet à 18 h. Avec le décalage horaire, les pauvres Français que nous sommes avons dû nous connecter à 3 h du matin. Bonjour les petits yeux le lendemain. Après avoir participé au siège du Château de Giran, j'avoue ne pas être très emballé par le système de prise de forts. On passera sur le lag omniprésent tant que la case « lower details » n'a pas été cochée dans les options. Il faut dire que 200 gugusses rassemblés au même endroit, ça n'aide pas. Sachez qu'une fois le siège déclaré par un clan, n'importe qui peut venir, seul ou en groupe, participer à l'assaut et taper les gardes protégeant le château. Ça donne une bataille confuse au possible où certains attaquent pendant que d'autres se tapent dessus entre eux sous les yeux ébahis de touristes qui tournent rapidement les talons en direction d'un endroit sûr. Bref, c'est un grand n'importe quoi. Si on fait partie d'un groupe extérieur au clan qui a déclaré le siège, on est obligé de forcer l'attaque pour soigner un membre de son groupe et il est impossible de ressusciter les morts. Dans la confusion, les joueurs ont du mal à gérer ce système, les coups d'épée et sorts perdus fusent et les « ups, sorry » sont légion dans votre fenêtre de discussion. Quelques joueurs motivés tentent souvent de rassembler les forces restantes pour organiser des attaques groupées mais rien n'y fait. La majorité des assaillants restent contemplatifs ou profitent de cette foule survoltée pour tenter de vendre un peu de matos avec un taux de TVA prohibitif. À l'heure actuelle, les Castle Siege ressemblent davantage à un moyen de régler ses comptes entre clans pour s'empêcher d'avoir un château, ce qui est plutôt dommage. Évidemment, tout ça dépend du serveur sur lequel on se trouve et du clan qui s'apprête à assiéger le fort. Il n'empêche que seuls trois châteaux ont été pris durant les deux premiers week-ends de siège sur l'ensemble des huit serveurs. Tout ça manque encore sérieusement de finition monsieur NC Soft !

CYD

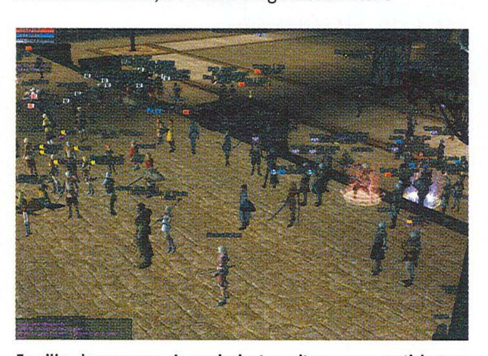
BOTS : LA GUERRE CONTRE LES MACHINES N'AURA JAMAIS LIEU

Lineage II est beau, grand, les combats ont la pêche mais son système économique est une horreur. Il faut tuer des milliers de monstres pour se payer une arme à peu près décente. Du coup, des imbé... gens achètent de l'argent virtuel avec de vrais dollars sur eBay. Ces millions d'Adenas viennent de « farmers » (fermiers), chinois pour la plupart, qui utilisent pratiquement tous des bots pour flinguer de la bestiole par paquets de cent. Le bot le plus avancé est un programme chinois qui se lance avant Lineage II. Il est capable d'intercepter les informations en provenance du jeu et est tellement bien fichu qu'il faut un moment avant de s'apercevoir qu'il n'y a personne derrière le clavier. Le problème, outre le fait que c'est pas top fair-play pour ceux qui triment sans tricher, c'est que ces boulets squattent certains donjons en permanence et massacrent des monstres importants pour vos quêtes avant vous. De quoi amocher l'intérêt déjà faiblard des missions. Interrogé à ce sujet, NCSoft nous a répondu qu'ils ne menaient pas une politique active contre ces procédés. Soit. Heureusement, le bot en question est payant (16 dollars par mois, plus cher que le jeu) et il reste toujours la solution de crier « Free Tibet ! » à la moindre occasion. Généralement, les joueurs chinois n'osent pas rester dans le coin trop longtemps de peur de perdre leur connexion Internet. Leur gouvernement a très peu d'humour.





Malgré sa taille gigantesque, le golem a fait des claquettes et est resté entier pendant seulement quelques secondes.



En ville, des groupes s'organisaient en vitesse pour participer au siège. Résultat, on s'est pris une trempe !



Si vous lancez un sort (buff, soin...) sur un joueur agressif ou sur un monstre, le nom de votre personnage passe instantanément en violet.


La veille, cette scène accueillait Laurent Garnier... Et deux fois moins de monde.


Le champion du monde de PES 3 ne pouvait être que fan du PSG (troll inside) !

Coupe Du monde de Jeux Vidéo 2004

CHAQUE ANNÉE MAINTENANT, UNE BANDE DE GAMERS ORGANISE LA COUPE DU MONDE DES JEUX VIDÉO JUSTE POUR AVOIR LES MEILLEURES PLACES DE SPECTATEURS. BIEN VU LES GARS, SURTOUT AVEC LA MULTIPLICATION DES ÉQUIPES DE FILLES.

Bon, on est copains maintenant, on peut tout se dire hein... Enfin, surtout ne pas avoir à tout se redire. Le eSport, c'est votre hobby désormais, pas besoin de se retaper les bases : les Coréens, les Suédoises, les pro gamers, l'art du teamplay et tout le toutim. Nos fidèles lecteurs âgés de plus d'un an se rappelleront d'ailleurs que notre rubrique eSport fut inaugurée avec l'ESWC 2003, ou Electronic Sports World Cup ou Coupe du Monde des Jeux Vidéo. Douze mois plus tard, parlons de l'édition 2004.

COUCOU LE PARC

Situé au cœur du Parc du Futuroscope, cet événement se voulait celui de la confirmation : plus de cash (210 000 dollars), de jeux (5), de joueurs (550), de joueuses (90), de public et même de conférences puisque nVidia y présentait en avant-première sa technologie SLI. Mais bien sûr, le plus gros challenge était de tenir la comparaison avec la première édition, inattendue et donc forcément inoubliable, car c'est toujours mieux la première fois. Pour cela, Ligarena – la société qui se cache derrière les LAN Arena – a repensé pas mal de choses. Exit le Palais des Congrès, chaque tournoi possédait ici son propre bâtiment dans le parc : Pavillon du Brésil pour Warcraft III, Cascade pour Painkiller, UT 2004 et Quake, Kaléidoscope pour CS, etc. Au final, les fainéants ont sué et râlé pour voir un maximum de matches alors que les visiteurs avaient l'agréable impression de se retrouver à Gaming Land.
Point d'orgue de tous ces efforts, une énorme scène extérieure pour les finales, sans oublier la présence d'un coin « chill out » le soir en plein air pour juguler les minis-Woodstocks de l'année dernière. Mais tant de bonnes intentions ne pouvaient passer inaperçues devant Mère Nature qui, rappelons-le, est une sacrée chieuse.



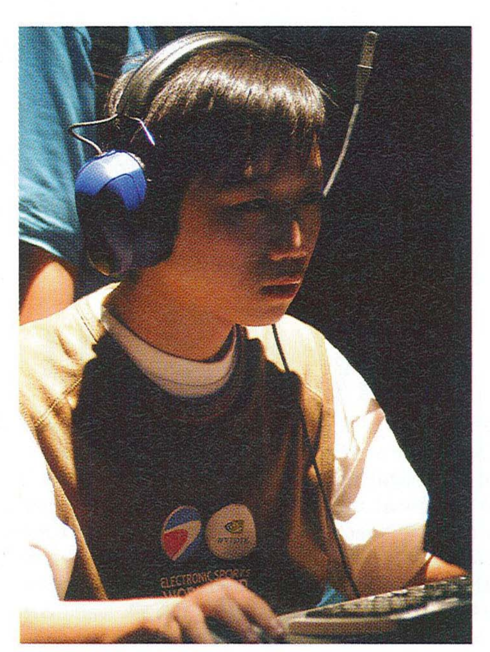
Les incroyables chinoises de New4lEibo sont aussi timides que talentueuses : chopez leurs démos.

LE JOUR D'APRÈS

En effet, après la canicule de l'année dernière, nous avons eu droit à un temps bien pourri surtout début juillet, temps qui a pas mal refroidi les ardeurs estivales des organisateurs qui ne se sont pas démontés pour autant. Bonne nouvelle, cela nous a également permis d'admirer la ténacité des spectateurs face aux éléments. Record absolu dans le genre, la grande finale de la coupe des Nations Quake III, déjà entrée dans la légende : samedi soir, 22h00, scène plein air. Alors que les États-Unis et la Suède se tiraient la bourre dans un véritable festival de skills, la température descendait et le vent montait. Arrivés au Golden Frag, les joueurs avaient des couvertures alors que les 800 enragés du public s'étaient levés et criaient comme jamais, le suspense électrique leur faisant oublier leurs défunts orteils. Moïse aurait débarqué avec ses tablettes que personne ne l'aurait remarqué. Les autres finales de duel se sont également déroulées en extérieur, mais dans des conditions presque idylliques si vous êtes breton. Et des wanabee bretons, il y en avait un paquet : plus de 2000 personnes assises dans le gazon pour la finale Warcraft III, alors que celle de CS a blindé 1200 personnes dans un amphi prévu pour la moitié, sans compter les écrans extérieurs additionnels pour les refoulés, les 19000 connections aux HLTV et la retransmission en live sur Game One, oui monsieur.

MÂCHEZ DANOIS

D'ailleurs, la tendance CS se porte danoise cet été, puisque les titres hommes comme filles furent



Xiaot, l'un des meilleurs Orcs au monde, ne pourra rien faire face à l'armada Undead.

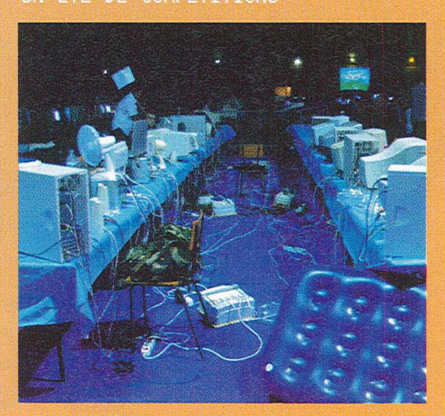
remportés par les deux équipes locales : The Titans et All 4 One. Et les Suédois, me direz-vous ? La déroute. Quake III mis à part, la meilleure nation eSport du monde n'a pu ramener que de l'argent ou du bronze. Cela signifie également la fin du règne SK qui perdent en quart de finale leur premier match officiel depuis... la première ESWC. Leurs bourreaux ? Les Russes de Virtus.Pro, de jeunes prodiges dont le sponsor paye carrément un appartement en collocation et une coach – Irina – tout droit sortie d'un « Bons Baisers de Russie ». Gros moment de bonheur sur la scène lorsque les joueuses russes de Pro Girls sont montées rejoindre leurs hommes sur scène pour agiter le drapeau russe face à une standing ovation, la première du genre si mes souvenirs sont bons. Warcraft III a également produit ses moments d'anthologie avec une pensée pour le Français aT.Deco qui bat en poule et en public le super favori MadFrog, tout cela après avoir parié une trentaine de dîners et bouteilles de vodka avec ses collègues.

ON EST — QUAND MÊME — LES CHAMPIONS

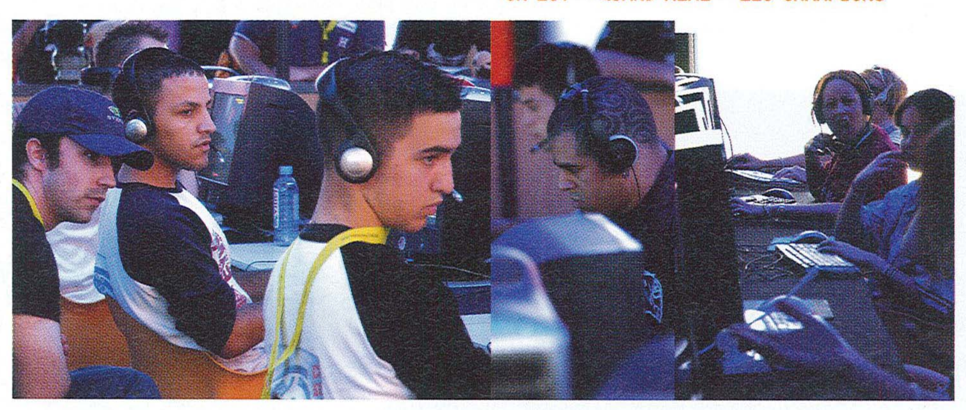
Enfin, on parle de Coupe du Monde mais hey, Coupe du Monde n'est pas synonyme de France depuis 1998 ? Exactement, c'est plus synonyme. Et pourtant. Dans l'océan de défaites qui a submergé notre sélection, un homme s'est dressé et non, ce n'était toujours pas Moïse mais Sam Sam, le vice-champion de France sur P.E.S. 3. Après un parcours sans faute, il bat l'un des prodiges chinois en demie puis le champion d'Europe, un Allemand affectueusement surnommé « Le Boucher de Nuremberg ». Encore un moment d'anthologie qui nous rappelle une fois de plus à quel point cette semaine fut riche en émotions. Nous passerons bien sûr sous silence les nombreux moments hors-tournoi et hors-caméra qui construisent l'autre légende de l'ESWC, par respect pour certains, dont moi-même. Rendez-vous en janvier pour les qualifications ESWC 2005. Entraînez-vous sec, ça vaut le détour.

MonsieurLâm

UN ÉTÉ DE COMPÉTITIONS



On peut noter qu'après l'ouverture de la saison par l'ESWC au début de l'été, une foule de compétitions à caractère international avec du gros cash se déroule durant la canicule. Nous avons donc eu droit à la CPL Extreme fin juillet qui a vu les EYE ruiner les SK (décidément) au cours d'une finale 100 % suédoise. Et alors que je viens de rendre ce texte, la Quakecon s'apprête à organiser le premier tournoi de Doom 3 auquel participent déjà la crème des Quaker et autres UTers... En attendant, l'association Re-So tenait début août sa traditionnelle Marathon LAN qui dure... dix jours. Pas de cash, (presque) pas de pro gamers mais dix jours de détente avec d'improbables tournois : CS, Dance Dance Revolution (ça c'est du sport), Quake 3, Doom 3, Colin Mc Rae, Battlefield, Far Cry et même Mario Kart à huit que si tu perds, tu bois.



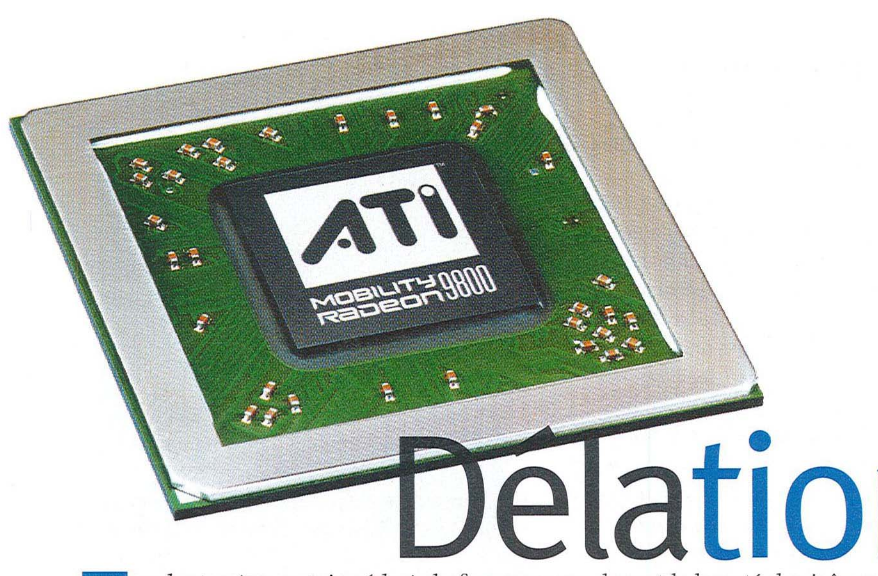
Les Français(es) (aT, Spirit et BtB) ne feront pas de miracles à CS.

Les étonnants Virtus Pro ont ramené la fierté en Russie. Merci le coach ?



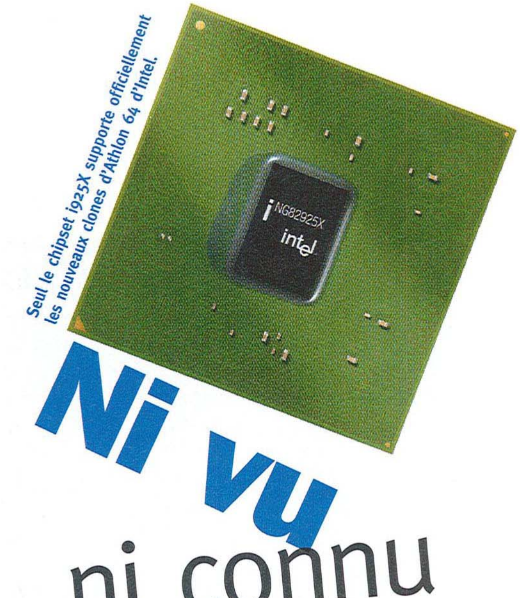
Zelena et Sofi de l'équipe suédoise, « Seules ». Lovely. Skillées aussi.





Délation

Pendant qu'un certain rédac' chef se rengorge devant la beauté des icônes en Open GL sur son PowerBook Apple, le petit monde des portables continue de tourner. ATI vient d'annoncer sa toute dernière Radeon 9800 Mobility, puce graphique haut de gamme pour PC portables. Le nom est un peu trompeur puisque c'est en réalité un R420, plus connu sous le nom de X800 qui est inclus dans la bête. C'est d'ailleurs la première apparition du X800SE que l'on attend en remplacement des 9800 Pro, la déclinaison à 8 pipelines du dernier GPU élevé au jus de caribou. Il supporte donc le Shader Model 2.0b ainsi que la compression de textures 3Dc. T'en fais pas Caf, il n'est pas si mal le chip Radeon 9700M de ton PowerBook ! Et puis ce n'est pas comme s'il y avait des jeux sur Mac... (ndCaf : c'est pas beau d'être jaloux et aigri si jeune. Gniark.)



Seul le chipset i925X supporte officiellement les nouveaux clones d'Athlon 64 d'Intel.

Ni vu ni connu

C'est dans la plus grande discrétion qu'Intel a annoncé l'arrivée de ses Pentium 4 « F ». Cette nouvelle déclinaison désigne en réalité des Prescott (P4E) dont la technologie EM64T est activée. Oui, les fameux Pentium 4 64 bits utilisant la technologie x86-64 d'AMD. On comprend qu'ils souhaitent rester discrets. Enfin officiellement c'est une technologie complètement différente qui est comme par hasard compatible avec les specs d'AMD. Marketing quand tu nous tiens... On ne sait pas grand-chose de leurs performances en mode 64 bits et vu le retard cruel pris par Microsoft sur son OS on patientera encore un peu avant d'en dire plus. Annoncés à 3,2, 3,4 et 3,6 GHz, ces nouveaux Pentium devraient arriver discrètement dans les étals courant septembre. Ou en octobre. O.K., novembre ?

Édito

La trêve estivale n'aura été que de courte durée et les ingénieurs se sont vite remis au boulot pour préparer une rentrée qui sera riche en nouveautés du côté des cartes mère. Quelques bonnes surprises aussi pour votre porte-monnaie avec des Athlon 64 bien plus abordables. Ça tombe à pic : entre Doom III qui est arrivé et un Half-Life 2 au tournant, c'est plus que jamais le moment de remettre à niveau sa machine !

Par C_Wiz

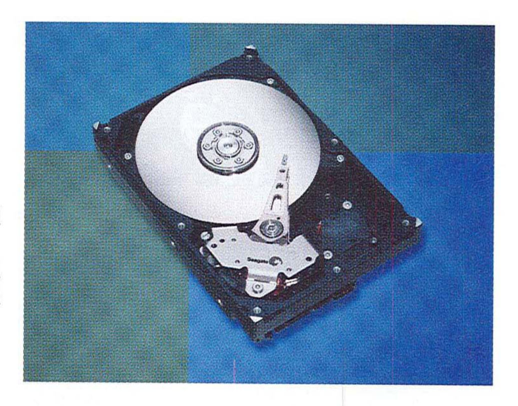


Antéchrist

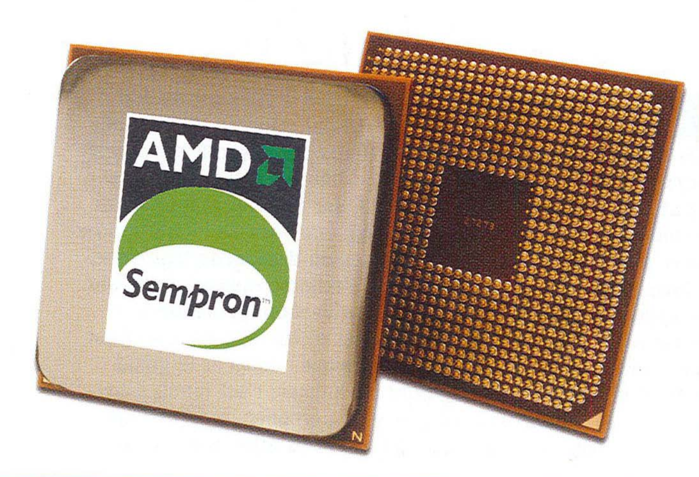


Avec la grosse claque graphique mise par Doom III, mon culte envers John « God of 3D » Carmack n'a fait que grandir. Alors forcément quand on vient l'ennuyer je monte au créneau. L'intérêt (graphique) du dernier jeu d'ID Software tient en grande partie à sa gestion des ombres, particulièrement réussie.
Le grand John a mis au point durant son développement un algorithme assez original qui crée un ombrage volumétrique en inversant les calculs des stencil buffers (en langage simple : il a fait un truc très malin), rendant possible leur ajout dans les jeux 3D.
Cette technique est même étudiée depuis quelques années dans les universités sous le nom de « Carmack Reversed ». Ça en jette. Sauf qu'en 2002, les gens de 3D Labs (société appartenant désormais à Creative) ont déposé un brevet sur les calculs d'ombrages volumétriques inversés. Ils ont osé. Pire, ils ont contacté iD Software en demandant qu'un accord soit trouvé. Afin d'éviter de devoir retarder le jeu, la firme de Carmack a trouvé un accord « à l'amiable » avec Creative : le prochain patch de Doom III apportera le support de l'EAX HD, la dernière mouture de technologie de son 3D de la firme. Un bon moyen de placer sa techno dans un gros jeu qui va bien se vendre.
Le brevet est d'autant plus discutable qu'un employé de nVidia avait décrit les bases de calcul de cette technique dès 1999 lors d'une conférence où étaient ironiquement présents les ingénieurs de 3D Labs. Tout cela montre une fois de plus les limites des brevets logiciels et la difficulté à prouver la paternité de ses techniques. Un bon gros carton rouge à Creative qui, dans l'histoire, ne s'est pas fait beaucoup d'amis.
D'ailleurs en signe de protestation je vais rebrancher mon chip son Realtek. Mmm, quoique...

Putain, 5 ans



En 2003, les trois marques principales de disques durs avaient décidé comme d'un commun accord de réduire la durée de garantie de leurs disques à un an au lieu des traditionnelles trois années habituellement acquises. Seuls certains modèles haut de gamme gardaient le droit à la version étendue. Alors qu'on commençait à accepter la fatalité, Seagate a décidé de revenir sur ses pas en augmentant la durée de garantie de ses mangeurs de données. Et pour bien marquer le coup, ils passent à cinq ans. Une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, tous les disques achetés depuis le début de l'année sont couverts. Voilà une marque qui sait faire de l'œil aux acheteurs potentiels.



Bas régime

À force de vous parler d'Athlon 64, on en oublierait presque qu'il existe des processeurs pas chers. Non, pas les Athlon XP, je veux dire encore moins chers. AMD et Intel renouvellent leur entrée de gamme avec respectivement les Sempron et les Celeron D. Les Sempron sont en fait des Athlon XP disposant de seulement 256 Ko de cache, face aux 512 Ko des Bartons. Sur ce genre d'architectures on le sent, forcément. Les Celeron D passent quant à eux au core Prescott et gagnent un peu de cache, pour arriver également à 256 Ko. Côté performances cela reste assez moyen des deux côtés et il est difficile de les conseiller aux joueurs. Un Sempron se distingue cependant : contrairement à ses petits frères, le 3100+ utilise un socket 754. Cadencé à 1,8 GHz, ses performances sont en deçà d'un Athlon 64 2800+ sans en être très éloignées. Le cache n'est pas aussi primordial sur cette plate-forme. Cela dit, son prix aux alentours de 140 euros n'en fait pas une si bonne affaire que ça et il vaut mieux en rajouter une trentaine pour s'offrir un processeur qui dispose du mode 64 bits. Si si, vous verrez, ça servira un jour.

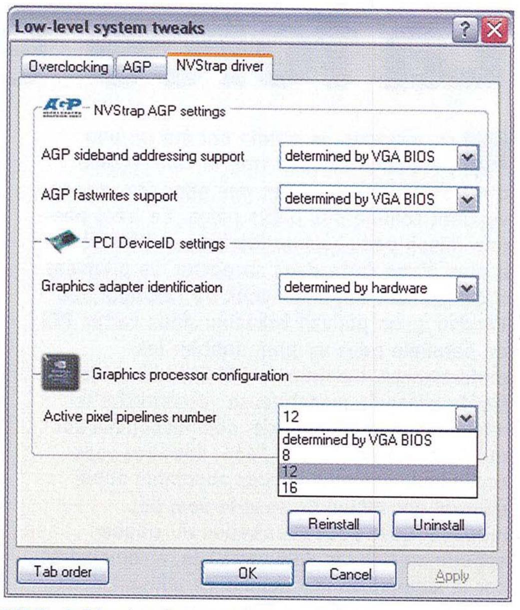
Collection été

Quelques jours avant l'arrivée du Service Pack 2 de Windows XP, Microsoft a sorti de son chapeau DirectX 9.0c. Une version qui était très attendue par nVidia puisqu'elle apporte enfin le support du Shader Model 3 via HLSL, le compilateur à la volée utilisé par pas mal de nouveaux jeux. ATI n'est pas en reste puisque un profil dédié à ses X800 est également intégré, habilement nommé 2.0b. Il permet entre autres l'utilisation de shaders longs (512 instructions contre 96) avec les canadiennes. Les prochains jeux devraient en tirer parti pour optimiser les performances sur les bêtes de course graphiques. Ne reste plus qu'à les rendre abordables. Et disponibles.



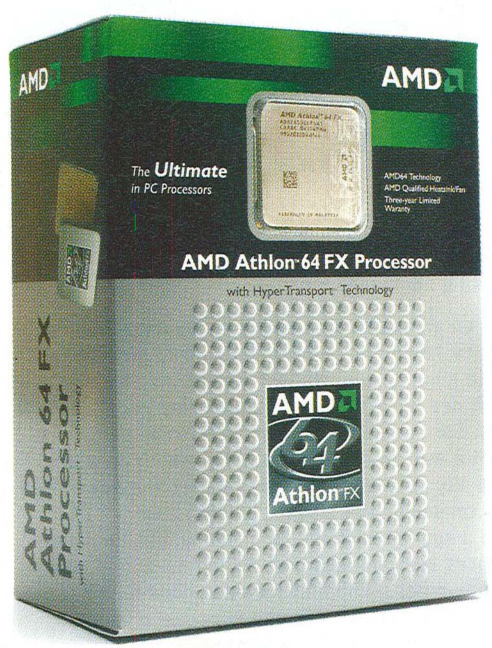
Libérons les pipelines

ATI et nVidia recyclent une partie de leurs chips haut de gamme pour en faire des versions pas chères quand un certain nombre de pipelines sont désactivés car défectueux. Ce sont respectivement les versions X800 Pro et les 6800 chez ATI et nVidia, toutes les deux bridées à douze pipelines au lieu de seize. Je vous en avais déjà parlé lors du test des X800 Pro, ces bridages peuvent être retirés, en sachant que les résultats ne sont pas garantis vu que la puce de votre carte est peut-être vraiment endommagée. Les dernières nouvelles du front de la bidouille sont assez bonnes cela dit. Bon, chez ATI ça reste assez compliqué car il semblerait que seules les versions VIVO des X800 Pro puissent être débridées. En sus d'un marquage laser, une autre protection inconnue pose toujours problème. Côté nVidia c'est en revanche plus simple puisque l'utilitaire RivaTuner permet désormais d'activer les pipelines au repos en quelques clics. Ces techniques ne sont cependant pas garanties, je le rappelle. N'achetez pas une de ces cartes en espérant que cette technique soit infaillible. Mais si ça marche tant mieux, vous aurez économisé quelques grosses poignées d'euros. Le bidouillage, ça a du bon parfois.



Difficile de faire plus simple que l'interface de RivaTuner...

Sacrifices de prix



Ça c'est du packaging... On croirait un flacon de parfum.

Le lancement de la plate-forme 939 d'AMD avait déçu plus d'un joueur : le prix du plus petit des processeurs dépassait allégrement les 500 euros. Un crève-cœur face à la bonne affaire que représente le 3000+ sur socket 754. L'autre Américain a décidé de revoir sa grille tarifaire en baissant de manière sauvage ses prix. L'Athlon 64 3500+ frôle désormais la barre des 300 euros ce qui le rend enfin abordable. Le 3000+ se négocie maintenant aux alentours de 170 euros, de quoi en faire une très bonne alternative aux Pentium 4C. Surtout que l'on voit bien la différence sur Doom III.



Matins difficiles

Il y a des moments où la poisse, on a vraiment du mal à s'en débarrasser. Prenez Intel par exemple. Cette année ils ont eu droit entre autres aux retards des Prescott sur socket 478 et 775, à l'approvisionnement douloureux des Pentium 4 3.4E puis des 3.6E, au bug de l'ECC sur les chipset i925X, aux retours forcés fin juin de cartes mère équipées de l'ICH6 et pour finir à une bonne dose de problèmes de dissipation thermique. Ouch, ça fait beaucoup. Et Murphy s'acharne puisque l'on vient d'apprendre que la version 4 GHz du Pentium 4, prévue à la base pour la fin de cette année, vient d'être repoussée à début 2005. Forcément cela fait grincer quelques dents et le grand patron d'Intel, tonton Craig pour les intimes, s'est fendu d'un email à ses ouailles où il exprime sa déception, indiquant que ce n'était pas l'Intel qu'il connaissait. Nous nous plus, en fait...

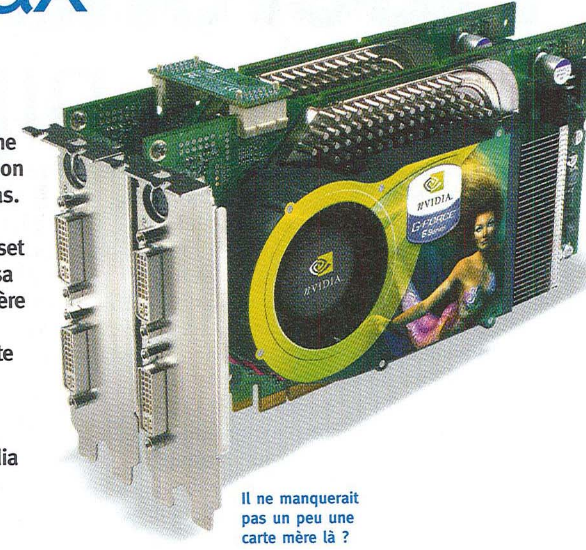
À l'insu de mon plein gré

Tenter de comparer les cartes mère est un art difficile. Chaque constructeur y va de sa petite optimisation en ajoutant un overclocking plus ou moins habilement planqué afin de se différencier de ses petits copains et de sortir en tête des benchs. On se souvient encore de l'overclocking « dynamique » de MSI l'année dernière, particulièrement sournois à détecter. C'est aujourd'hui Asus qui est sur la sellette avec sa technologie « PEG Link Mode » intégrée à ses cartes mère i915 et i925X. Comme bien souvent les manuels sont succincts et tout ce que l'on y trouve est que cela modifie le « lien » PCI Express. Après quelques recherches, Gigabyte a trouvé le rôle de cette option, activée par défaut rappelons-le. Et là c'est une première : la carte mère overclocke la RAM et le processeur... des cartes graphiques ATI. Ils nous auront décidément tout fait, si ça continue les tests de cartes mère vont devenir aussi intéressants à suivre que les tests antidopage du Tour de France...



La force est avec eux

Les résultats de nVidia ont été un peu décevants ce trimestre, la concurrence d'ATI étant farouche avec des 9800 Pro qui se vendent comme des petits pains. Ce n'est pas une raison pour baisser les bras et l'Américain a plus d'une carte dans sa poche. La première s'appelle SLI. Rappelez-vous de l'époque des Voodoo 2, on pouvait brancher deux cartes PCI en parallèle pour en gros doubler les performances. L'arrivée de PCI Express et de sa bande passante monstrueuse va permettre le retour de cette technologie, déjà disponible sur quelques cartes mère Bi-Xeon. Rassurez-vous cependant, une version plus abordable arrive utilisant des Athlon 64 sous le nom de... nForce 4. Cette nouvelle révision du chipset apporte un bon tas de nouveautés, à commencer par le support du PCI Express en utilisant deux ports 16x. De quoi placer deux grosses cartes graphiques. La partie son du nForce 2 est également de retour, mais ici plus d'implémentation propriétaire, l'APU du nForce 4 est compatible Azalia, la nouvelle norme proposée par Intel. Ce qui devrait améliorer son support dans les jeux, on ne s'en plaindra pas. L'autre arme dont dispose nVidia s'appelle nForce 5. Une nouvelle version du fameux chipset pour Pentium 4 commence à faire petit à petit sa réapparition chez les constructeurs de cartes mère qui l'évaluent actuellement. Cela ne veut cependant pas forcément dire que nVidia compte lancer le chipset rapidement, la raison du non lancement de ces cartes tient en partie au fait qu'Intel exige des royalties pour la création de chipsets pour ses plates-formes, ce à quoi nVidia s'est toujours refusé. Les mauvais résultats de l'Américain le pousseront-il à abdiquer ? Réponse très prochainement.



Il ne manquerait pas un peu une carte mère là ?



Far Cry 1.2, Le patch de la honte

La version bêta de Far Cry distribuée par nVidia.

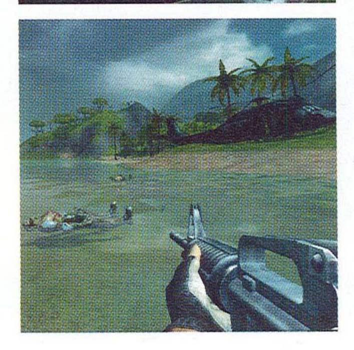
Non, ce n'est pas une erreur de maquette, c'est bien dans la rubrique Matos que je vais vous parler du patch 1.2 de Far Cry. Très attendu par des hordes de joueurs envieux d'un mode multi optimisé, il s'est perdu dans des chemins de campagne pendant près de trois mois. Je m'en vais vous conter les sombres dessous de l'histoire d'un patch qui a un peu oublié sa raison d'être. C_Wiz





C'est en avril dernier que le cours du développement de Far Cry a basculé. La claque graphique qu'il nous avait offerte à sa sortie en faisait plus ou moins un précurseur qui permettait de se faire une idée des performances des jeux à venir. Seulement voilà, les prestations du dernier-né de nVidia sur le jeu techniquement le plus évolué du moment n'étaient pas à la hauteur. Le 6800 faisait difficilement jeu égal avec les dernières nées d'ATI lorsque l'on retirait les « optimisations » dédiées à la gamme FX. Une situation ironique pour le constructeur américain, Far Cry étant estampillé du logo « The Way it's Meant to be Played ».





Prise de contrôle

Dès lors, nVidia s'est empressé de marteler que le prochain patch – estampillé 1.2 – corrigerait le problème en apportant un mode de rendu dédié à ses nouvelles cartes. Ce serait le premier jeu utilisant le fameux shader model 3.0. Début juillet, nVidia distribue sous le manteau une bêta du patch 1.2 apportant effectivement un boost de performances, uniquement pour les 6800. L'officialisation par Crytek de son bébé laisse entrevoir un mode de rendu dédié aux X800. S'en suit une polémique surréaliste où nVidia accuse ATI d'avoir payé Crytek pour l'ajout d'optimisations dédiées à ses cartes, allant même jusqu'à dire qu'elles disparaîtraient dans le patch suivant. ATI hurle au scandale, Crytek dément. Le but d'un développeur devrait être d'optimiser son moteur pour qu'il tourne au mieux sur toutes les cartes dont disposent ses clients, les joueurs. Les programmes de fidélisation des deux constructeurs envers les développeurs ont dépassé les bornes du simple clientélisme.

Patch raté

Qu'en est-il réellement de ce patch ? Première surprise, le tant vanté shader model 3.0 répond aux abonnés absents. Le mode de rendu « 3.0 » n'utilise aucune instruction spécifique, seule la capacité d'exécuter des shaders longs est mise en œuvre. La gamme FX savait déjà le faire. Le contenu des optimisations se focalise sur le calcul des éclairages : ils sont effectués en une seule passe contre quatre précédemment. Notez que les shaders utilisés pour les nouveaux hauts de gamme d'ATI et de nVidia sont quasiment identiques et interchangeables à loisir pour peu que l'on ait les bons outils. Mais si ces modes de rendu sont bel et bien intégrés à Far Cry, ils ne le sont qu'en mode développeur. Les résultats des benchs sont décidément plus importants que le confort des joueurs. Pire, le patch 1.2 a introduit des incompatibilités avec les Radeon 9600 et 9800. Crytek s'est vu contraint de le retirer, murmurant du bout des lèvres que la faute incombait à ATI qui n'aurait pas suffisamment testé ses optimisations. Après trois mois d'attente, Crytek, nVidia et ATI nous ont offert un grand numéro de n'importe quoi. En acceptant de se laisser dicter les orientations de ses patchs, Crytek a oublié qu'au final, une communauté de joueurs attendait impatiemment des résolutions de problèmes un peu plus importants au sein de leur jeu.

Sapphire X800 Pro TOXIC

BRITNEY ES-TU LÀ ?



Le orange, une couleur tellement sous-utilisée dans l'informatique...

Doom III timedemo1

Pipelines / GPU / RAM	1280*1024 High
12 / 470 / 450	51.7
12/ 535 / 600	59.4
16 / 535 / 600	70.1

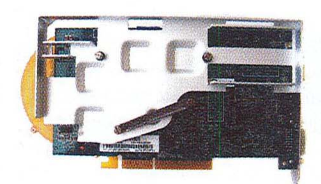
(en images par seconde)

Dur dur de se faire une réputation sur le marché des cartes graphiques. Toutes les marques sous-traitent chez les mêmes assembleurs, les produits finaux ne diffèrent bien souvent que par la forme de leur boîte et la couleur de leurs autocollants. Sapphire a décidé d'oser la différence. Et vous, oserez-vous le ventilateur orange ?

C_Wiz




Remarquez la fixation du radiateur sur les puces mémoire, l'œil d'un overclocker averti reconnaîtra tout de suite la coulure d'Artic Silver.


L'arrière de la carte est recouvert d'une épaisse plaque d'aluminium pour assurer la dissipation de la chaleur.

L'absence de Radeon X800 XT sur le marché pousse certains constructeurs à tenter de nouvelles choses avec leurs X800 Pro. C'est le cas de Sapphire qui nous présente une carte qui sort un peu de l'ordinaire. Bon, ce n'est pas sa couleur bleue qui fait son originalité mais bel et bien ce qu'il y a dessus. Elle est équipée de la nouvelle version du système de refroidissement VGA Silencer d'Artic Cooler, amplement popularisé par HIS et ses 9800 Pro IceQ. Rappelons-en le principe : un épais dissipateur est situé au dessus du GPU (il est d'ailleurs assez proche de celui des 6800 Ultra) tandis qu'une turbine au bout de la carte crée un effet de soufflerie en faisant passer l'air dans le radiateur puis en l'expulsant hors du boîtier.

Paye ta RAM

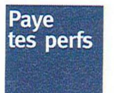
L'utilisation du VGA Silencer corrige en prime un des plus gros problèmes des dernières Radeon : leurs puces mémoire ne sont pas refroidies par défaut. Le montage est très propre, avec en prime de la pâte thermique Artic Silver entre la RAM et le dissipateur. Et histoire que la différence ne se fasse pas que sur le radiateur, la mémoire utilisée est en réalité celle des X800 XT, à savoir de la GDDR3 à 16 ns. De quoi permettre en théorie d'excellents overclockings.

Paye tes perfs

Première surprise à l'allumage de la machine : le silence. Le système de refroidissement se veut bien plus discret que celui fourni habituellement. Bon point. Côté overclocking, il y a du bon et du moins bon. Étonnamment, sur notre modèle de test, nous n'avons pas réussi à dépasser les 535 MHz pour le GPU. C'est certes supérieur à la fréquence commerciale de 520 MHz du X800 XT, mais on peut également l'atteindre avec le dissipateur classique. La propension des X800 à l'overclocking est malheureusement assez variable et dépend plus de la qualité de la puce utilisée que du système de refroidissement. Pour la mémoire par contre c'est du tout bon avec un très confortable 600 MHz, contre 560 MHz sur une XT «normale».

Paye ton crédit

Autre point intéressant, la Toxic dispose des fonctionnalités d'acquisition vidéo, autrement dit VIVO. Je sais, cela ne sert pas forcément tous les jours. Les X800 VIVO ont cependant une particularité, il est possible de débrider leurs quatre pipelines manquants. Coup de chance sur notre modèle de test, les pipelines étaient bel et bien fonctionnels, transformant la carte en X800 XT. En cumulant pipelines additionnels et overclocking on voit très bien la différence sur Doom III, puisqu'on peut passer du mode 1280 x 1024 au 1600 x 1200 sans souci. La seule chose que l'on puisse vraiment reprocher à la carte de Sapphire, outre son nom qui surfe totalement sur la vague d'une chanteuse aux grosses cuisses, c'est son prix : à plus de 500 euros la bête, elle coûte aussi cher qu'une X800 XT. Ça fait réfléchir.



top HARD

C'est la rentrée ! Les nouveaux produits apparus avant l'été commencent à être disponibles et l'on a droit à quelques belles petites baisses de prix, particulièrement du côté des processeurs. Comme d'habitude cette année, la RAM est chère, alors j'espère que vous en avez stocké quelques palettes. En attendant c'est le moment de faire sa machine pour bien rigoler, enfin, pour bien travailler. Bon courage à tous ceux qui vont tenter de justifier l'intérêt d'une GeForce FX 6800 pour faire des graphs sous Excel.

C_WIZ

Le processeur

Bon, ce n'est pas l'arrivée des Sempron qui va bouleverser le Top, vous vous en doutiez. En revanche, les baisses de prix massives sur les Pentium 4 et les Athlon 64 vont en réjouir plus d'un. Le socket 939 devient enfin abordable avec un 3500+ qui fait bien envie. Le moment de faire le grand saut ? Et pourquoi pas après tout...

Config 1 : AMD Athlon XP 2600+ Barton (1,91 GHz), environ 70 euros TTC
Config 2 : AMD Athlon 64 3000+ (2,0 GHz/Socket 754), environ 170 euros TTC ou Intel P4 3,0C GHz, environ 170 euros TTC
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,4 GHz/socket 939), environ 300 euros TTC ou Intel P4 3,4C GHz, environ 270 euros TTC

Le lecteur de DVD

La popularité de la version DVD de Joystick ne cesse de grandir. Fatalement ça me réjouit. Loin de moi l'idée de croire que ma sainte croisade envers les vils lecteurs de CD y est pour quelque chose, ce sont surtout Tbf et ses galettes magiques qui ont fait le gros du boulot. Je sens qu'on va crier victoire très bientôt.

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC

La carte son

Devant la déception de l'Intel Audio HD dont les chips sont toujours réalisés par les spécialistes des cartes réseau, ceux qui veulent éviter le son qui couine se résoudront à l'achat d'une carte son. Les cartes PCI Express n'étant même pas annoncées, vous pouvez y aller tranquille, elle vous servira pendant encore quelques années. Le PCI n'a pas encore dit son dernier mot.

Config 1 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC
Config 2 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 eurosTTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC ou SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC

La carte vidéo

Si les ATI X800 Pro sont disponibles, leurs prix restent au-delà des 400 euros. Il semble urgent d'attendre encore un petit peu. On est toujours à la recherche des nVidia 6800 GT qui ne se poussent décidément pas beaucoup dans les étalages. Le 9800 Pro est encore en sursis pour quelques semaines avant l'arrivée du X800 SE. Il reste le choix de raison en attendant des GeForce 6800 et 6800 GT en grand nombre et à des prix corrects. C'est que je suis un brin exigeant en plus.

Config 1 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 110 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 180 euros TTC ou GeForce FX 5900 XT, environ 170 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 180 euros TTC

Le mini-PC

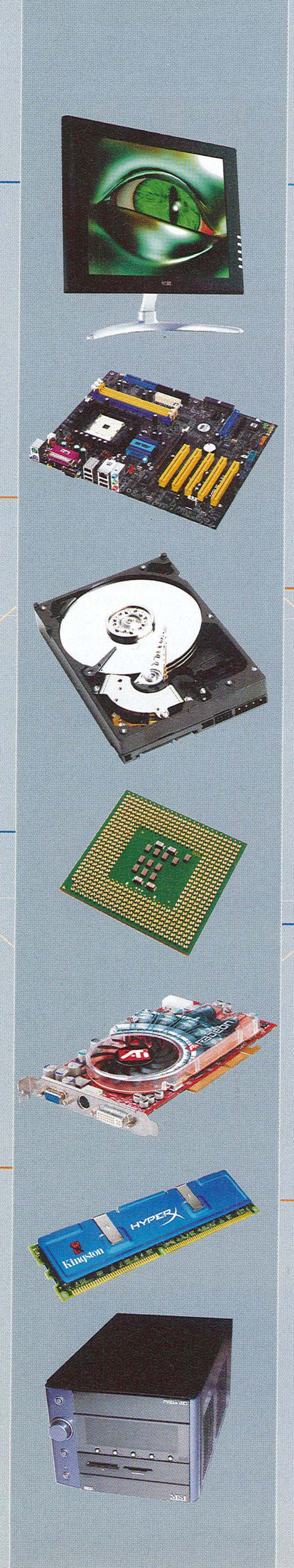
Les chambres d'étudiant c'est sympa, mais on manque toujours de place. Faut dire que ramener trois tours dans 15 m³ ça ne laisse pas beaucoup d'espace pour les autres besoins vitaux. Et la gent féminine n'apprécie pas en prime. Toujours ce fameux esprit de contradiction. Alors adoptez un mini-PC, c'est petit, pas cher, ça ne fait pas de bruit, et votre vie affective s'en sortira grandie.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3), environ 340 euros TTC
- Shuttle SB65G2 (Intel i865G/Socket 478), environ 310 euros TTC
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478), environ 230 euros TTC

Le moniteur

Ça y est, les premiers modèles équipés de dalles 12 ms ont fait leur apparition. Pas franchement une révolution tant ce chiffre ne veut pas dire grand-chose, mais c'est toujours bon à prendre. Chez Hyundai l'excellent Q17 se voit renommé Q17+. Ironie du sort, ils annoncent pour mi-septembre un modèle 10 ms. Pour éviter toute confusion le constructeur promet d'utiliser une nouvelle dénomination. Si tous les constructeurs pouvaient en faire de même...

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 250 euros TTC
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 350 euros TTC
Config 3 : 17 pouces LCD Hyundai Q17+, environ 465 euros TTC ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC



La carte mère

Les amateurs d'Athlon 64 voudront peut-être attendre un mois de plus pour se dégoter une carte mère nForce 4. En attendant le Top s'adapte en accueillant sa première carte mère socket 939 en nForce 3 Ultra. À noter que les problèmes de compatibilité rencontrés entre la P4P800 d'Asus (le modèle i865 uniquement) et certaines alimentations de marque Antec ont, selon Asus, été résolus. Assurez-vous lors de vos achats de bien avoir les dernières révisions disponibles des cartes mère. On n'est jamais trop prudent.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC
Config 2 : MSI K8N Neo (nForce 3 250/Socket 754), environ 130 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 100 euros TTC
Config 3 : Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 160 euros TTC ou MSI K8N Neo2 (nForce 3 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC



Le disque dur

Un bon disque dur est essentiel lorsque l'on veut minimiser ses temps de chargement. Bon, pas forcément besoin de se la jouer riche avec deux Raptor 10000 RPM en RAID, mais choisir un disque rapide est essentiel. Le serial ATA s'est aligné côté prix et il y a peu de raisons de ne pas l'adopter. Les nappes sont plus petites, le refroidissement des machines est meilleur, ça vaut bien le coup d'insérer une disquette à l'install de Windows. Vous me direz, pour ça, il faut avoir un lecteur de disquettes...

Config 1 : 80 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC
Config 2 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC
Config 3 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC



La carte réseau

Ceux qui n'ont pas encore succombé aux sirènes siliconées du WiFi pour relier leurs machines restent accrochés aux câbles réseau. C'est lourd à cacher dans l'appart, mais après tout, on est geek ou on ne l'est pas. Comme toujours, du matos pour aussi bien s'équiper à la maison que jouer en LAN entre potes. Alors, heureux ?

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 40 euros TTC



La RAM

La multiplication des marques de mémoire qui se sont lancées dans le concept de «Value RAM», tels Kingston et Corsair, permet d'adoucir la hausse fatidique de la rentrée. On laisse de côté la DDR II, à peine trouvable et qui est de toute façon réservée aux Pentium 4E. Vous en avez l'habitude, deux barrettes pour profiter du Dual DDR, sauf pour la config du milieu en Athlon 64 Socket 754. J'allais presque oublier, si vous voulez économiser 10 euros sur votre config, n'achetez pas de tapis de souris. Et prenez-moi de la mémoire de marque, diantre.

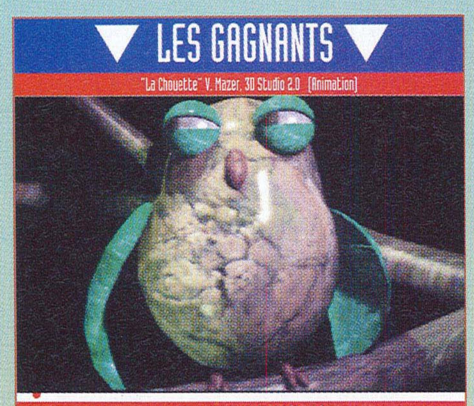
Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 100 euros TTC
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 200 euros TTC

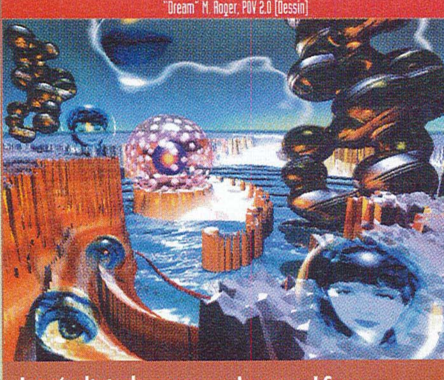


ET POKE ET PEEK

NOUVEAU ! Quoi nouveau ? La couverture toute moche ? Ah non, plein de trucs à l'intérieur ! Effectivement, il y a du changement. C'est assez amusant de repérer tous les premiers pas, subtils ou évidents, vers la maquette que l'on utilise actuellement.

Et hop, de la couleur dans les News. Pas autant que maintenant, mais ça se remarque pas mal. Mais là où la nouvelle formule se révèle le plus, c'est pour les « vidéotests ». Changements de notation : on reste en pourcentage mais on ramène tout à deux aspects, l'intérêt et la technique. Ah ça vous rappelle un truc déjà, non ? En plus ça m'a l'air plus sévère que d'habitude. Une des nouveautés, c'est la rubrique Mac Infos, qui faisait son apparition dans ce numéro 52. Elle pourrait même réapparaître bientôt. Caféine est en pleine overdose de pomme en ce moment, d'ici à ce qu'il nous ponde cinq pages par mois dessus, il n'y a qu'un pas. On y trouvera toutes les news sur les prochaines adaptations de vieux jeux PC, trop waouh ! Ah, on me fait signe que non. Tout du moins, je considère dix centimètres de PowerBook incrustés dans mon crâne comme un signe. Je me dirige donc en zigzaguant vers les pages consoles. Les fameuses ! Encore une belle tentative de parler Gameboy, Super Nintendo ou Megadrive dans Joystick. Est-ce que ça va marcher ? Quel suspense ! (non).

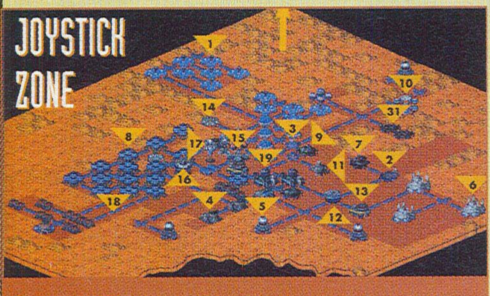




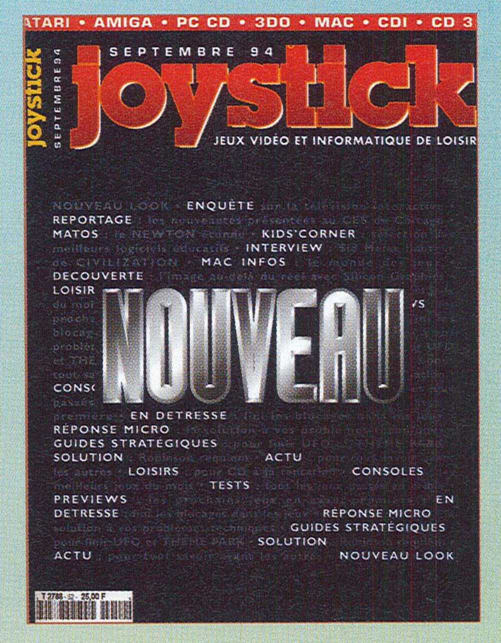
Les résultats du concours « Images » ! Soyez indulgent : c'était il y a dix ans, ils étaient jeunes…

ET LE CONTENU, NOUVEAU AUSSI ?

Le reportage sur le CES de Chicago est plutôt intéressant. Pas de photo de booth babes, c'était pas encore l'époque. Dommage. Plein de jeux en revanche. J'ai remarqué The Dig, Return Fire, Phantasmagoria, The 11th Hour, Dungeon Master II et surtout l'excellent Dark Forces. Ça veut dire que je vais bientôt relire ces tests, cool ! Les autres ? Euhhh. Rien d'inoubliable. Je me demande du reste quelle portion des jeux de ces temps-ci seront encore dans la mémoire collective dans dix autres années… À part Doom 3, je veux dire. Bah. Passons à la « petite » interview de Sid Meier (deux pages). Oui, encore. Il devait dormir dans les bureaux de Joy, c'est pas possible. Il cause de Colonization, de sa femme, ses gosses, etc. Merci, Sid, tu reviens squatter à la rédac quand tu veux. Côté tests, ça va. Outpost ranime le jeu de gestion spatiale, le tout premier FIFA sur PC réveille la simu de foot et le flipper Crystal Caliburn bouffe 90% de mon temps à l'époque.



La Joystick Zone pour Outpost est carrément plus claire que la grosse zone bordélique dans la rubrique Test.





Une vrai drogue ce truc ! Pourquoi on n'a plus de jeux de flipper sur PC ? Quand est-ce que la mode revient ? Avec les moteurs physiques que l'on a maintenant, quelle honte de laisser passer ça. Le reste des arrivages, c'est du moyen de gamme perdu dans le chaos de la nouvelle maquette. Des jeux testés sur une page et demi, sur un quart de page, sur un dixième (si si !), etc. Le tout en vrac PC, Amiga, CD, nouveautés, adaptations… N'empêche, ça a l'air rigolo de tout chambouler comme ça ! Quand est-ce qu'on se fait une nouvelle formule, les gars ? Aïe, non, pas le powerbook !

FUMBLE

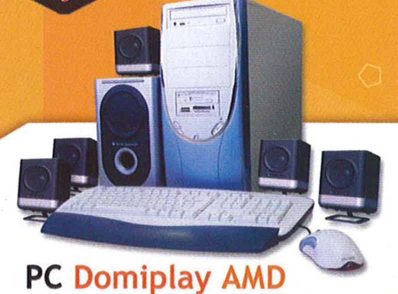


À l'époque, ils avaient Pinky pour se taper tous les jeux de foot. Nous, on a plus Blutch et on est bien embêté. Blutch, reviens !



+ 0% pub
+ 0% spam
+ 0% popup
+ 0% bannières

+ 100% hardware
+ 100% services



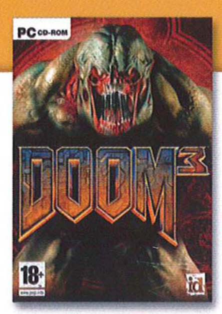
PC Domiplay AMD

Puissance & Performances !

- Processeur AMD Athlon XP 3200+
- Carte graphique nVidia GeForce FX 5900 XT
- 512 Mo de mémoire DDR PC 3200
- Disque dur Maxtor 160 Go - 8 Mo de cache
- Graveur DVD 12X double couche LG GSA-4120B
- Kit enceintes 5.1 Altec-Lansing 251
- Lecteur Flash 6 en 1



989 €



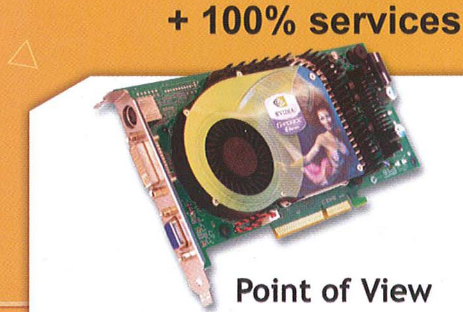
Activision Doom III

Le nouvel opus de la série cultissime est enfin là !

Plongez vous dans l'atmosphère opressante de ce chef d'oeuvre d'angoisse et de graphisme !



49,50 €



Point of View GeForce 6800 GT

Avec ses 256 Mo de mémoire DDRIII à 500 Mhz, Far Cry, Doom 3 et Half Life² ne pourront pas lui résister !





469 €



Canon Powershot A85

La nouveauté Canon : digne successeur du A70 !

Capteur CCD 4 mégapixels, zoom optique 3x, processeur Canon DIGIC exclusif, autofocus sur 9 points, large écran LCD, 13 modes photo



279 €



Logitech Dual Action Gamepad

Le contrôle absolu et une précision extrême

2 joysticks analogiques, 12 boutons programmables



28,99 €

Platine DVD & DivXPRO H&B DX 3220

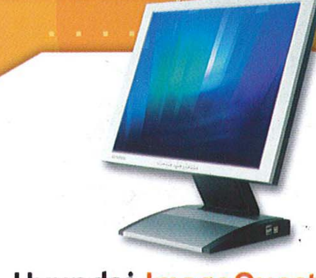
La meilleure platine DivX au monde !

Lecture des DVD, VCD, SVCD, DivX (3.11, 4.x, 5.x), DivXPRO, BivX (DivX double langue), Avance et retour rapide temps réel





72,90 €



Hyundai ImageQuest Q17+

La Rolls des moniteurs LCD !

Ecran LCD 17" au temps de réponse de 12 ms seulement ! Double connectique VGA/DVI et hub USB intégré.



489 €



LG GSA-4120B Graveur DVD Double Couche

La nouvelle génération de graveur !

Grave vos DVD-R en 8x, vos DVD+R en 12x, vos DVD±RW en 4x et vos DVD+R9 en 2,4 x

93,90 €



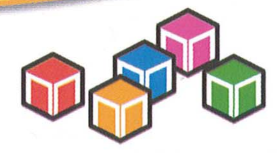
Linksys WAG54G

5 en 1 : Modem ADSL, routeur, switch, Firewall, et Wireless normes 802.11b et 802.11g

123 €

Achats 100% sécurisés
+ de 5 000 références sélectionnées
Satisfait ou remboursé
Suivi de vos commandes
Livraison en France, DOM-TOM et Belgique
Transporteur au choix
Label Or Fia-Net





http://www.materiel.net

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.


AUSSI DÉCOIFFANT
QU'UNE JOURNÉE DE SURF.
SURF HAIR
DE GARNIER FRUCTIS STYLE
LA 1ÈRE GOMME DÉCOIFFANTE EFFET MAT.
Mats, salés, décoiffés, comme par un coup de vent, comme
par une journée de plage, Surf Hair donne de la matière aux cheveux.
Pour avoir un look de surfeur toute l'année.
>www.garnier.com
N°Azur 0 810 666 333
PRIX APPEL LOCAL
NOUVEAU
GARNIER
FRUCTIS STYLE
AUX MICRO-CIRES DE FRUITS
SURF HAIR
GOMME DÉCOIFFANTE
EFFET MAT
GARNIER